LE N1 DES JEUX VIDEO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIRS
PC - PC CD-ROM - MAC - 3DO - CDI

joystick

N°62 JUILLET/AOUT 1995

joystick JUILLET/AOUT 1995

EXCLUSIF !

WING COMMANDER IV

Les premières images du jeu.

DOSSIER

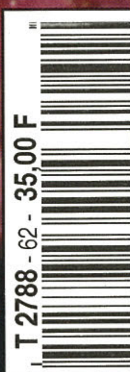
12 cartes son au banc d'essai

SPECIAL REPORTAGE

Bullfrog - Cryo - Mindscape
Delphine Software - Ocean

SOLUTIONS: Heretic (suite & fin)
Discworld - Full Throttle

35 F • BELGIQUE : 230 FB • SUISSE : 10 FS • CANADA : 9$ • PORTUGAL CONT : 1000 ESC • ANTILLES/GUYANE : 40F



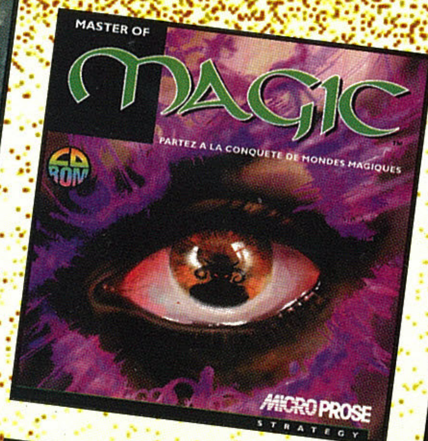
N° 62 JUILLET/AOUT 1995

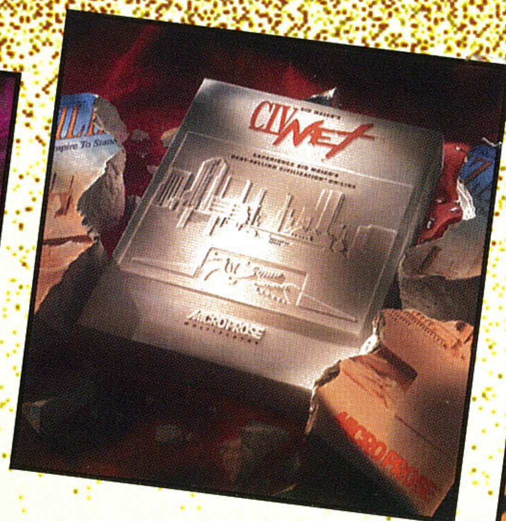
joystick 62 JUILLET/AOUT 1995 • 35 F

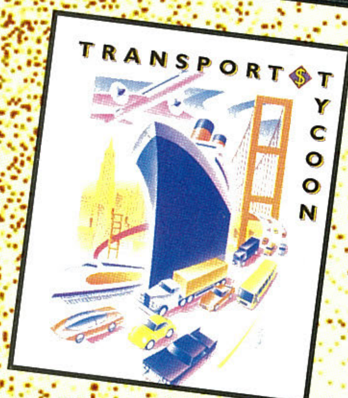
CD-ROM PC

Summer Surprise Microprose





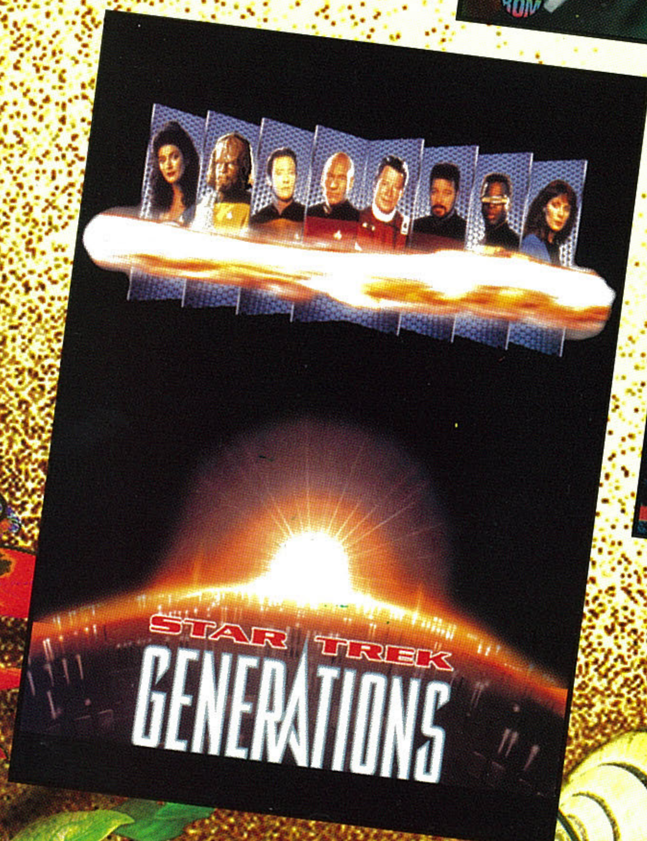


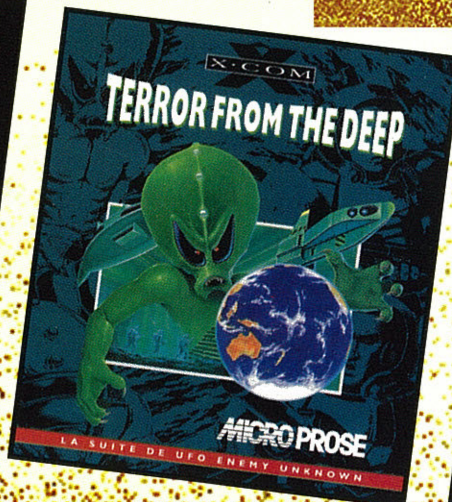


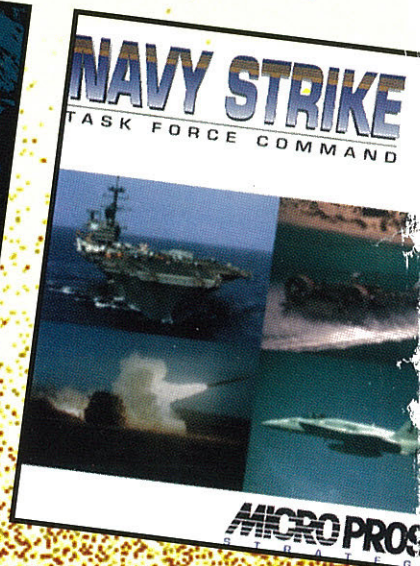


STAR TREK THE NEXT GENERATION - TOP GUN - CIV NET - 1944, ACROSS THE RHINE - X-COM - NAVY STRIKE - MASTER OF MAGIC - COLONIZATION - MACHIAVELLI THE PRINCE - TRANSPORT TYCOON - *

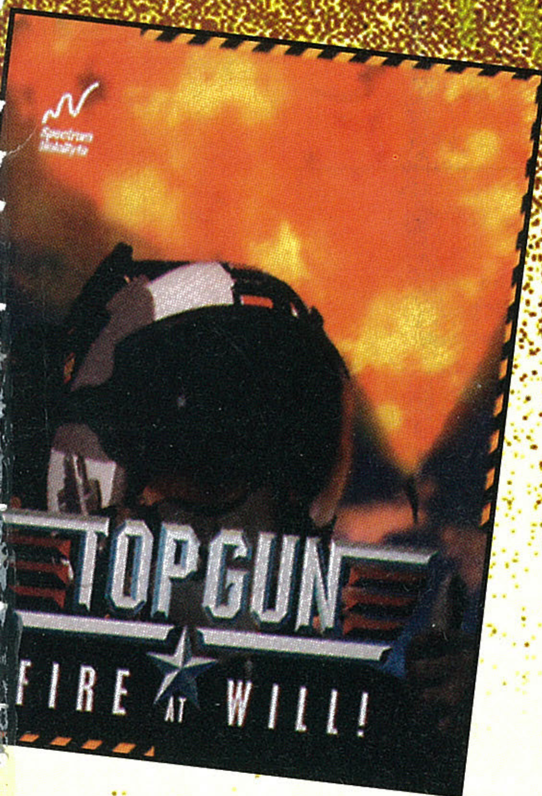
UN JEU ACHETÉ* =







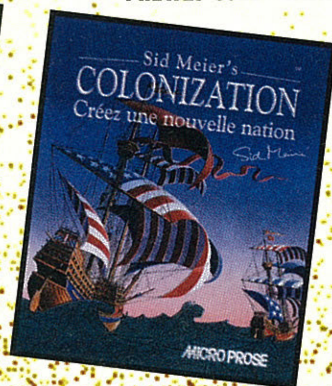
36.15 Microprose

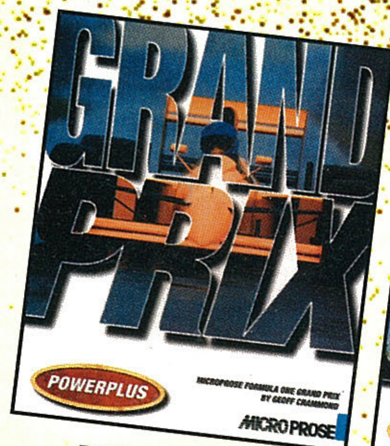


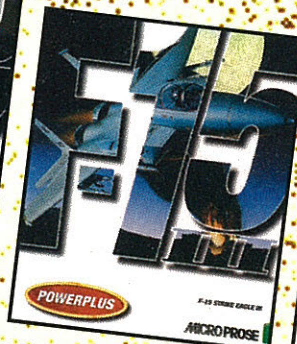
Recevez **GRATUITEMENT** une superbe Simulation Microprose de la gamme powerplus. Faites votre choix parmi cette liste de 7 titres..

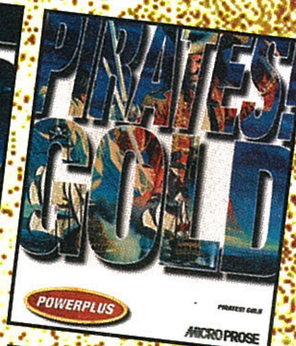
UN JEU OFFERT**

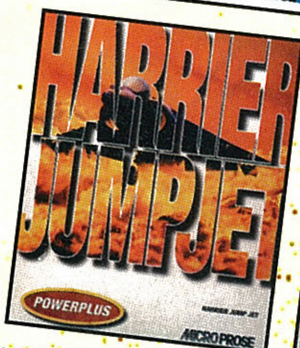
** GRAND PRIX - B 17 - F15 III - F 117 A - FIELDS OF GLORY - HARRIER JUMP JET - PIRATES GOLD - TASK FORCES -.

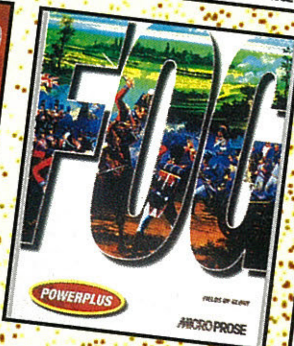




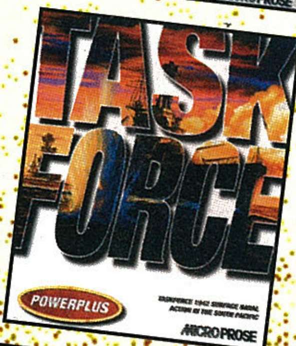


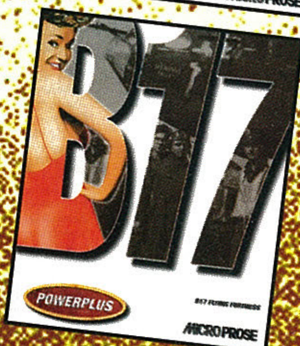












Pour bénéficier de cette offre exceptionnelle vous nous adresserez sur papier libre :

- vos coordonnées
- le ticket de caisse faisant preuve de votre achat
- l'autocollant figurant sur le logiciel acheté
- le nom de votre cadeau choisi parmi la liste des 7 titres de la gamme Powerplus à :

Microprose - 28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil

OFFRE VALABLE DU 1ER JUILLET AU 31 OCTOBRE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.



Ubi Soft

Sommaire

JUILLET/AOUT 1995

LES TESTS DU MOIS

Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron.92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX
Tél. : (16. 1) 41 34 85 00. Fax : (16. 1) 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Marc Andersen
Rédacteur en chef : Claude Lucas
Correspondant permanent aux USA : Sébastien Hamon
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou
Rédaction
COURRIER DES LECTEURS : Cyrille Baron
NEWS : Michel Desangles, Mic Dax et toute l'équipe
PREVIEWS : Derek Dela Fuente, Moulinex, Léo de Urlevan, Lord Casque Noir, Pinky, Iansolo.
TESTS : Léo de Urlevan (Xavier Allard), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Moulinex (Cyrille Baron), Iansolo (Olivier Aubin), Pinky (Jérôme Bonnet).
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Sylvain Simoneau, Pascal Pluchon, Derek De La Fuente.
JEUX CRACK : Gabriel Lopez.
Direction Artistique : Alain Langlois
Mise en page : Linos, Corinne Bismuth, Djima Mérah, Michel Desangles, Marie Hédon, Stefanie Brunelle.
Secrétariat : Laurence Geuffroy
Chef de Publicité : Isabelle Weill
Abonnement : Tél. : 44 89 44 84
Anciens numéro : 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Rédacteur / concepteur : Mic Dax - **Animateur :** El fredo
Photogravure : **SLJ – COMPO IMPRIM – CHAMPA – PPO**
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution
Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration : Yaccine, El Diablo, Sylvain Simoneau (Dossier Cartes Sons)
Couverture : Wing Commander IV © Origin/Electronic Arts
Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'intérieur du magazine. Le numéro comporte un CD ROM gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément. Réalisation du CD : Daniel Lauro - Mic Dax - Claude Lucas - Richard Escoffier - Fabien Deleval.
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 chaussée romaine 1800 Koningslo Vilvoorde Belgique.
JOYSTICK : 1 an (11 n[os]) : 1 450 FB.



Courrier des lecteurs

Je ne sais pas si je vous l'ai déjà dit, mais je n'ai pas le temps de répondre au courrier personnellement. N'envoyez pas de disquettes ni d'enveloppes, timbrés que vous êtes. Oups ! d'enveloppes timbrées. Que vous êtes têtus !

Moulinex

Pas content

J'achète Joystick pour lire. L.I.R.E !!! Vous parlez d'un sujet que j'aime, et comme j'aime qu'on m'en parle... Ça ne m'intéresse pas de trouver un CD-Rom dans Joystick. Et en plus, vous avez perdu 20 pages, comme par hasard au moment où s'arrêtait votre collaboration avec Compaq. M'en fous, j'aime pas les éditos sponsorisés !

Anonyme

Content

Oui, j'ai acheté ce magazine rien que pour le CD... au début. Le CD est super, même si l'interface est un peu étrange. Vous faites un bon magazine, les reportages sont complets et détaillés.

David Bouillot, Grenoble.

On s'en doutait, on n'allait pas faire l'unanimité avec notre frisbee en epoxy, mais désolé pour les détracteurs, les "contents" sont plus nombreux. Comme on le craignait, plein de nouveaux lecteurs découvrent Joy. Je dis "on le craignait", parce que c'est un peu énervant de gagner des lecteurs grâce à un CD alors qu'on vous façonne un magazine tout beau depuis des années, patiemment enluminé et collé à la main en nos ateliers.
En ce qui concerne Compaq, notre ami de trente ans, petite mise au point. C'est marrant, je ne sais pas pourquoi, mais vous êtes nombreux à vous être imaginé des tas de trucs horribles. Il s'est passé quoi avec Compaq ? Eh bien Monsieur Compaq nous a prêté des machines pendant quelques mois pour que nous testions les jeux dessus et en échange on lui a prêté une colonne qu'il pouvait remplir de textes. Ça n'a rien de "louche" et ça se fait couramment dans toute la presse depuis toujours, micro ou pas. Et généralement, ça se fait même en douce, la marque en question apparaissant subitement à tout bout de champ. Nous, on a joué franc jeu puisqu'au lieu d'enrober le truc dans des news ou des tests de complaisance, on a marqué en gros "Compaq" au-dessus de la bafouille en question. Vous savez, à la rédaction, on n'a jamais eu un type en costard cravate genre CIA au-dessus de l'épaule en train de nous relire. Simplement, ce constructeur de matériel pro a voulu se faire connaître du public des jeux et il a choisi de communiquer autrement que par une page de pub banale. Il n'y avait même pas à soupçonner une histoire de gros sous, puisqu'il nous prêtait du matos. Le contrat étant arrivé à échéance, Monsieur Compaq est venu récupérer ses bécanes avec ses petits bras, et voilà. C'est drôle, mais j'ai l'impression que vous avez été choqué en raison de l'image "grosse boîte sérieuse", alors que si la même chose s'était produite avec un éditeur de jeux, tout le monde aurait trouvé ça normal. Quand on fait un concours pour gagner des logiciels, ça vous choque ? Non ? Ben voilà, c'est pareil. Cela dit, j'aime bien votre réaction. Même si ces soupçons ne sont pas fondés, la polémique prouve que vous n'êtes pas tous prêts à vous laisser bouffer comme des pommes.

Force 8

Je vous écris parce que mon baromètre de choses à dire est sur "tempête". Le jeu vidéo est le fruit de la maîtrise de nombreuses techniques et arts. Programmer un logiciel, c'est faire acte de création. Le problème, c'est qu'on entend trop souvent dire "ça lui passera", "c'est un truc pour les ados", etc. Moi, je trouve que le jeu vidéo est un art. Un art mineur, certes, mais un art quand même et non pas un phénomène de mode. Lorsque le cinéma a été inventé, on saluait la prouesse technique tout en disant que ça ne valait pas le théâtre, que c'était un truc juste bon pour amuser les gens dans les foires. Cent ans plus tard, on en parle comme du septième art. Jamais mes parents ne diraient du cinéma qu'il s'agit d'un gadget, d'une mode passagère qui ne touche que les jeunes, mais dès qu'il s'agit de jeux vidéo... J'ai beau essayer de leur prouver par A + B que le jeu vidéo a une âme, un intérêt, rien à faire, ils sont étanches à ce "huitième art".

Mathieu Pierrot, Saint Clément de Rivière.

Art ? Pas art ? qu'importe, mais en tout cas de nombreuses personnes qui créent des jeux sont de véritables artistes, c'est certain. Je crois juste que tes parents sont un peu largués et qu'ils rejettent ce qu'ils ne comprennent pas. C'est une réaction naturelle, humaine et à laquelle personne n'échappe (pour la même raison, je déteste les mangas, la dance et tout un tas de trucs qui fascinent les moins de 25 ans). Cela dit, s'il fallait trouver un argument, celui-ci concernerait l'apprentissage : lorsqu'on joue, on ne réussit pas du premier coup à passer un niveau, à résoudre une énigme, etc. ; puis, on progresse. Ça prouve donc qu'entre l'échec et la réussite, on a acquis une nouvelle connaissance. Certains diront qu'il s'agit d'une connaissance très spécialisée qui n'a aucun intérêt une fois sortie du contexte jeu, mais franchement, il n'y a pas 12 000 sortes de mécanismes intellectuels. Un jeu d'aventure développe la réflexion, un jeu d'action les réflexes, un jeu en 3D permet de mieux se situer dans l'espace, et une simulation économique apprend à hiérarchiser ses actions et à affiner son esprit analytique. Plus généralement, les jeux permettent de domestiquer les ordinateurs (là aussi il n'y a pas 12 000 types de réflexes à acquérir. Un menu reste un menu). On a beau critiquer les joueurs, eux sont capables de programmer un magnétoscope, de remettre une montre digitale à l'heure et même de commander des billets de train par minitel. Ça tombe très bien parce que demain, ceux qui seront largués par ces concepts seront aussi démunis qu'une personne qui, de nos jours, ne saurait pas lire. Et puis, contrairement à ce que les non-joueurs imaginent, les jeux nous apprennent qu'on ne gagne pas à tous les coups, et qu'on a tous nos limites, et ça, ça aide à être tolérant.

Récession

Je possède un PC DX 2 66 et je vais devoir le laisser de côté entre octobre 95 et juin 96. Sera-t-il encore d'actualité dans un an ? Dois-je le vendre et investir plus tard dans du matériel plus récent ?

Madjid Samah, Garches.

Entre octobre et juin ? Ce ne serait pas un chantage parental... mhhh... genre "passe ton bac d'abord" ? Qu'importe. À mon avis, tu peux le vendre car dans un an, tu pourras acheter un matériel similaire pour beaucoup moins cher, même neuf. Je crois même qu'avec la somme que tu vas récupérer aujourd'hui avec un DX2, tu aura un Pentium dans un an. Du coup, inutile de te dire que si tu vends ta bécane dans un an, tu en retireras trois francs, six sous. Et puis franchement, ce sera quoi les jeux dans un an ? Pas sûr que tous puissent tourner sur un DX2. Brrr... je ne m'y ferai jamais, mais c'est comme ça.

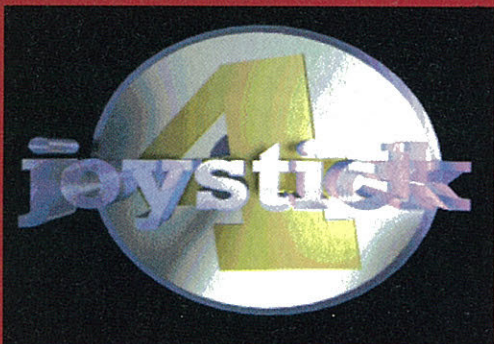
Bonnet d'âne

Les revues pour "utilisateurs" fleurissent, et voir sans cesse les mêmes sujets simplistes et simplifiés m'énerve ! L'utilisateur est roi. Un roi sans royaume, avec pour toute couronne un bonnet d'âne. Et les fabricants de se gausser en leur faisant changer de matériel tous les six mois. Et les programmeurs professionnels de bailler en torchant un code asthmatique qui se traînera sur un DX2 66. Et les PC-Amusement-Machin de vendre du papier, tout en persuadant l'utilisateur que sa machine est dépassée.

Jean Sébastien Lebarbier, Épernay.

Ben oui, mais que faire ? Croire qu'on peut empêcher les cinglés du matos de changer de bécane tous les ans, c'est du domaine du rêve. C'est comme les fanas de Hi-Fi, photographie, ou voitures. Indécrottables ! Alors on peut protester dans son coin. Moi par exemple, je proteste. Je garde mon "vieux" DX2 66 et pas question d'acheter un Pentium. Oui mais voilà, ça commence à ramer avec certains jeux. Ça me fait une belle jambe de savoir que potentiellement, ça pourrait tourner mieux que ça ne le fait. Ça pourrait, mais ça ne le fait pas. Alors je proteste devant une bécane qui rame. Mourir (d'ennui) pour des idées, d'accord, mais de mort lente...

Ce mois-ci, une grande première : toutes les démos et utilitaires shareware se lancent sous Windows ! On a tout vérifié, tout marche, pour peu que l'on sache se servir correctement de sa bécane. Ça demande un peu de patience mais il faut avoir la configuration idéale. Et ça, c'est jamais gagné, les problèmes de mémoire étant monnaie courante. La config idéale existe, je l'ai rencontrée : tout d'abord, elle comporte plus de 620 Ko de mémoire conventionnelle libre, il n'y a pas une seule ligne du programme Qemm dans le config.sys, mais c'est vachement compliqué d'y arriver si on a installé plein de drivers et de résidents. Mais c'est la condition sine qua non pour être tranquille pendant un bon moment et pour pouvoir faire tourner tous les programmes. Au boulot !
Tout d'abord, un petit topo sur l'interface Windows : pour y arriver, il suffit de taper «Joystick» au prompt du Dos sur la lettre de votre CD-Rom (exemple, si votre lecteur de CD correspond à la lettre "D", tapez "D:" RETURN et "Joystick" RETURN). Après l'animation, appuyez sur une touche. Windows se charge, et voici l'interface tant attendue. Vous pouvez voir les vidéos, les images des concours, lancer les démos des jeux ou des shareware. Si quelques problèmes venaient à subsister, nous vous indiquons sous chaque commentaire le répertoire dans lequel se trouve le fichier à exécuter ainsi que son nom.

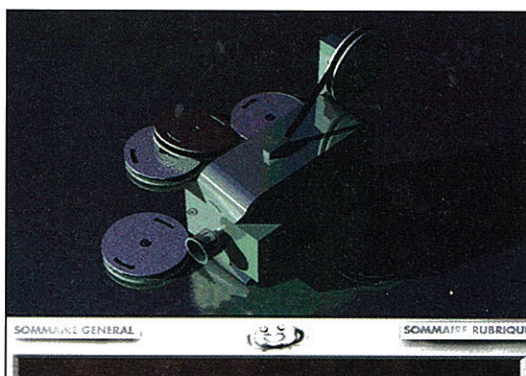


Le CD-

SUR PC

Les vidéos commentées

(Dungeon Keeper, Fade to Black, Syndicate2, Top Gun et Cybermage)
Un journal, c'est bien, mais ça manque un peu d'animations. Et tourner les pages très vite ne donne pas toujours un résultat très probant. Voici donc cinq préviews en vidéo commentée. Si vous possédez un CD-Rom simple vitesse, il vaut mieux installer les fichiers sur disque dur pour les regarder. Si vous n'avez pas la possibilité de lire les fichiers AVI, vous n'avez qu'à installer Video for Windows dans le répertoire VFW.
CD Avi
Sous Média Player, exécutez les fichiers un par un.





CD Bat

Pas touche !

Les cadeaux

Une quarantaine de mégas, de programmes très sympa pas toujours très beaux mais assez intéressants. En vrac, une parodie de Myst (décidément, c'est vraiment un spécial Myst ce mois-ci !), une bataille navale, des cheat modes, plein d'outils Windows, etc. Si vous vous y perdez un peu, des fichiers "Lisez-moi." sont à votre disposition dans chaque répertoire pour un bref descriptif.
CD Cadeaux
Déplacez-vous dans chaque répertoire et lancez les fichiers exécutables.

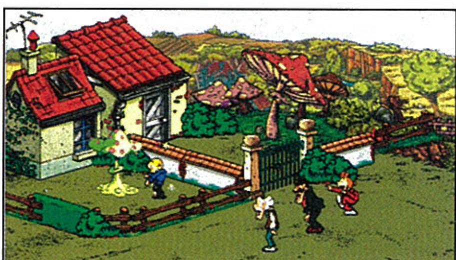
CD Démos

Real Thing



Cette démo, réalisée par le groupe Capacala, nécessite 583 Ko de mémoire conventionnelle libre, ce qui n'est pas trop difficile à obtenir. C'est peut-être ce genre de truc qui nous a mis dans cet état cette nuit-là (voir CD Wav) .
CD Capacala (sous Dos)
Tapez : Realthng

Mic mac à Champignac et Le secret du château



Vu dans "Kid's Corner" du n° 56
Voici deux démos non interactives des Playtoons de chez Coktel, un programme qui permet de fabriquer ses propres aventures en incorporant des décors et des personnages. Mic Mac à Champignac vous fera retrouver tous les personnages de Spirou.
CD Coktel (sous Windows)
Exécutez : Play2 ou Play3

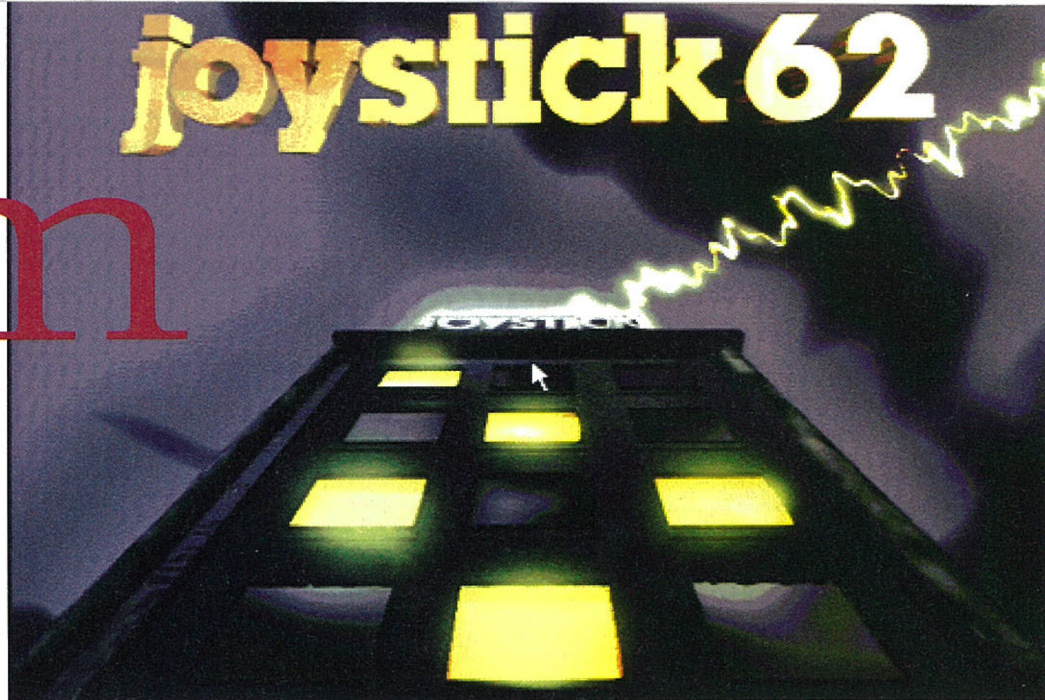
Darker

Un jeu de combat entièrement en 3D d'une fluidité exemplaire, où vous devrez détruire les ennemis au-dessus d'une ville.

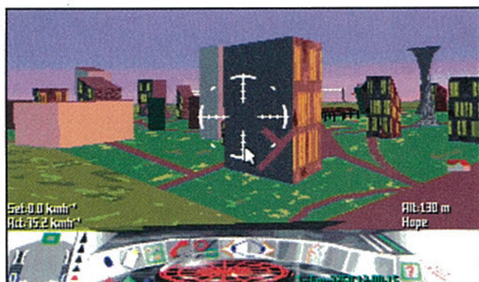


CD Darker (sous Dos)
Tapez : X

-Rom

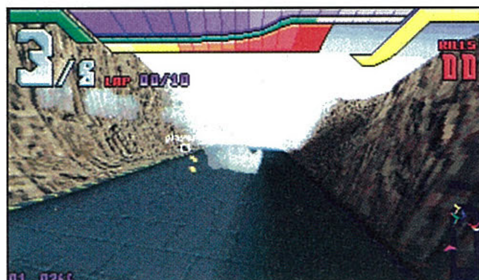


Frontier



Testé dans Joystick n° 61
On ne présente plus cette série de jeux, tant elle est connue : Elite. Pour vous aider à démarrer, voici les quelques touches essentielles pour vous déplacer : "Tab" pour décoller, ";" pour aller à gauche, ":" pour aller à droite, "w" pour diriger l'avant de l'appareil vers le haut et "q" vers le bas. Une petite précision encore, ce jeu refuse de tourner si vous utilisez Qemm.
CD Frontier (sous Dos)
Tapez : Start

Hi Octane



Testé dans ce numéro
Superbe jeu de course. On l'a testé aussi sur Pentium, c'est vraiment un régal ; cela dit, c'est très rapide aussi sur un 486.
CD Hi Octane (sous Dos)
Tapez : Demo

Mendor



Voici un jeu de rôles très intéressant, qui vous occupera des heures durant. C'est rapide et vachement beau. Il s'installe sur votre disque dur et nécessite 25 mégas. Attention, il faut obligatoirement que le gestionnaire de la souris soit présent et que la mémoire conventionnelle utilisée soit inférieure à 60 Ko. Si toutefois il subsistait quelques problèmes, désactivez la carte son à l'aide du programme "inst". Ah! autre chose, il ne supporte pas Qemm.
CD Mendor (sous Dos)
Tapez : Install c:

Micro Machines 2



Testé dans ce numéro
Micro Machines était déjà le jeu de voitures le plus rigolo qui soit. Cette deuxième version comporte, dans sa version complète, un éditeur pour créer ses propres terrains, ses voitures, etc. Le clavier est paramétré en Qwerty, il faut donc taper A au lieu de Q.
CD MM2 (sous Dos)
Tapez : MM2

Power House



Testé dans ce numéro
Ici, il y a une petite complication, il manque un fichier pour faire tourner Power House, simulation de ressources énergétiques. Il s'appelle "Wing32.dll", mais vous le possédez peut-être sur une de vos applications. Tout se passera bien s'il est installé dans le répertoire Windows/System, sinon il vous faudra fouiller dans vos CD pour essayer de le trouver. Ce fichier devrait être fourni en standard sur Windows 95. CD Power (sous Windows)
Exécutez : Setup

Raven



Preview dans ce numéro
Voici la nouvelle production de chez Cryo. Si vous aimez la 3D, vous allez être servi avec cette démo qui la met magnifiquement en valeur. Attention, ce logiciel ne tourne pas si EMM386 est activé!
CD Raven (sous Dos)
Tapez : Demo

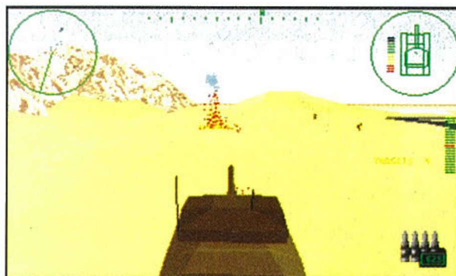
Space Quest 6



Preview dans ce numéro
Roger Wilco fait son grand retour pour notre plus grand plaisir. La collection la plus drôle de chez Sierra s'enrichit en effet d'un épisode. À vous de jouer...

CD SQ6 (sous Windows)
Exécutez : Sierraw

Tank Commander



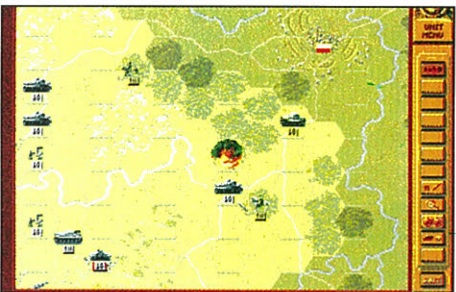
Testé dans Joystick n° 60
Pour faire tourner ce jeu, il faut que votre lecteur de CD-Rom soit déclaré en lecteur "D". Rassurez-vous, c'est le cas en général. Cette simulation de tank ultra-rapide ne possède, dans cette version, que deux missions, mais permet de prendre en main le jeu.
CD Tank (sous Dos)
Tapez : TC

Ultimate Soccer Manager



Testé dans Joystick n° 61
Encore un jeu de gestion de foot !!! Ah oui, mais Ultimate Soccer Manager est vraiment très complet : vous gérez vraiment tout ce qu'il est possible de gérer, même la baraque à frites à côté du stade !
CD USM (sos Dos)
Tapez : USM

On a trouvé une démo à la dernière minute ; c'est celle de **Panzer General**. On n'a pas eu le temps matériel de l'intégrer dans l'interface. Et puis comme ça, vous ne pourrez pas dire que le CD n'est pas plein. Pour lancer ce soft, vous n'avez qu'à taper dans le répertoire Demos\panzerg, «start».



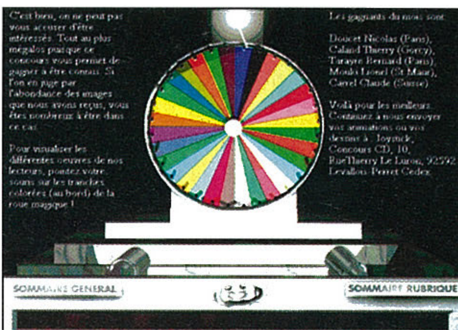
CD Emulator

Pour chaque émulateur, Lord Casque Noir a écrit un fichier "Lisezmoi.Joy" que je vous conseille très fortement de lire. Au menu : l'Apple II, le C64, le C128, le Mac dans une version bridée, le Spectrum, le ZX81. Vous aviez été très nombreux à nous les demander, les voici... Ces émulateurs ne se lancent pas de l'interface pour des raisons évidentes de conflits incontournables.

CD Outils

Les indispensables. On les met tous les mois pour les bidouilleurs : pour télécharger (Fissa), tricher (Gwizard), écouter des Wav (Pcwave), décompacter (Pkz204g).

Les concours



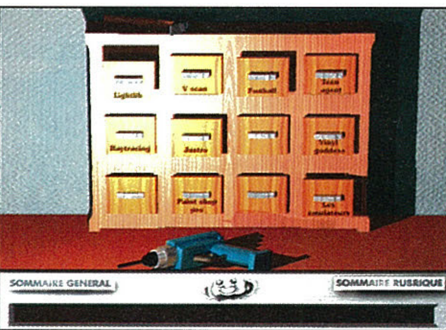
- Les images
On a les lecteurs les plus créatifs du monde. Admirez donc ce qu'ils ont fait ce mois-ci, c'est sans commentaire.

Les animations



Pour profiter de toutes les animations Alien les unes à la suite des autres, tapez simplement ALIEN. AAPLAY et le logiciel qui permet de lire les anims *.fli séparément.
CD Anim
Tapez : Alien ou Salon
CD Pixels.62
Les images devraient se lire sans problème à partir du gestionnaire de fichiers de Windows, simplement en "double-cliquant" dessus.

CD Share



Des choses sympatiques aussi ce mois-ci et qui s'installent à partir de notre interface bien sûr.
Au menu :
Lightlib : Un gestionnaire d'images qui reconnaît les principaux formats.
Vscan : Un des meilleurs anti-virus du marché qui fonctionne sous Dos et Windows.
Funball : Un petit jeu de réflexion qui rappelle fortement Terrace.
Teen Agent : Un chapitre de ce jeu d'aventure assez rigolo.
Raytracing : Un logiciel de calcul pour les dessins en Raytracing.
Jastro : Envoyée par un lecteur, cette démo est une base de données sur la conquête spatiale.
Vinyl Godess of Mars : Un jeu de plates-formes rappelant fortement Commander Keen.
Paint Shop Pro 3.0 : PSP, logiciel de dessin bien connu, prend un coup de jeune et plein d'options en plus.

CD Wav

Record 5, 8 et 11. Qu'est-ce qui nous a pris ? Le "band" d'un soir était prédestiné pour une carrière musicale : le Casque, le Mic', Léo parleur pour un solo endiablé. L'hymne à l'amour ? Non, l'hymne à la Joy !

Sur Macintosh



A la rentrée, on reconnaîtra facilement les lecteurs Mac de Joystik; ils n'auront pas du tout bronzé, trop occupés à jouer pour aller sur les plages. Parce que, ce mois-ci, c'est en exclu-lulu et en avant-première que nous vous proposons la démo jouable de Dark Forces et, pour peu que votre Mac soit équipé d'un 68040 ou d'un PowerPC, elle va vous coller au plafond.
Le numéro 2 de CD Mieux Mieux est consacré à ce jeu magique qu'est Myst et prend donc la forme d'un hommage au jeu des frères Miller, à travers cette visite dans les bureaux de Joystick. Promenez la souris un peu partout, cliquez sur les objets, ils vous emmèneront vers les rubriques désormais mensuelles. L'occasion, par exemple, de trouver des cheat-modes pour la démo de Dark Forces. Enfin, pour vous assurer que nous sommes aussi capables du pire, cherchez la chaîne hi-fi et cliquez dessus. Spécial klonkage.
Dans le dossier «Fouillez !», vous trouverez la preview de Full Throttle et de Rebel Assault 2, ainsi que les démos jouables d'Alone In The Dark et de Marathon (pour ceux qui auraient raté notre dossier «Les jeux à la Doom» du mois dernier). Promenez-vous aussi dans le dossier dédié à Myst, nous y avons stocké des goodies, des textes et de superbes magazines consacrés au jeu.
Ne ratez pas «Awale», un jeu d'une réalisation non conventionnelle et qui vaut le détour. TCB prépare d'autres jeux tout aussi décapants pour le numéro 3 de CD Mieux Mieux, fin août.
D'ici là, amusez-vous bien, allez quand même un peu au soleil, après avoir rempli et renvoyé le sondage publié quelques pages plus loin, pour que le Mac ait dans Joy toute la place qu'il mérite.

PRISONER OF ICE

"UN JEU D'AVENTURE FANTASTIQUE"
GEN 4 - JUIN 95



"PRISONER OF ICE EST LE MEILLEUR JEU D'AVENTURE INSPIRE DE L'OEUVRE DE LOVECRAFT..."
MPC - JUIN 95

LA GLACE CACHE PARFOIS DE MONSTRUEUX SECRETS

JANVIER 1937.
SOUS LES GLACES DU PÔLE SUD SE TERRENT
DE MONSTRUEUSES CRÉATURES : LES PRISONNIERS DES GLACES.
AU COEUR D'UNE BASE SECRÈTE,
DES SCIENTIFIQUES NAZIS VEULENT S'APPROPRIER
LEUR COLOSSALE PUISSANCE.
BRUCE RYAN, UN JEUNE MILITAIRE AMÉRICAIN
EN MISSION SECRÈTE
POURRA-T-IL LES STOPPER ?
INSPIRÉ DE L'OEUVRE DE LOVECRAFT
ET DE FAITS AUTHENTIQUES DE LA SECONDE
GUERRE MONDIALE, PRISONER OF ICE
VOUS ENTRAÎNE DANS UNE GRANDE
AVENTURE FANTASTIQUE MÊLANT MAGIE CTHULHIENNE,
ESPIONNAGE ET ENQUÊTE.



Une nouvelle aventure fantastique et interactive du cycle "Call of Cthulhu"



1500 animations
150 décors
40 personnages



Animations réalisées en 8 directions grâce au "motion capture"



Système de 10 sauvegardes prédéterminées



Versions VGA/SVGA sur le même support



Pas d'installation nécessaire sur disque dur



GAGNEZ AVEC LA MARINE NATIONALE UNE VISITE DES SOUS-MARINS DE L'ATLANTIQUE SUR 36 68 30 20



CALL OF CTHULHU®

DISPONIBLE SUR :





CONTACT COMMERCIAL : 72 65 50 13

36 68 30 20
Infos et jeux concours
(2,19 Frs la minute)

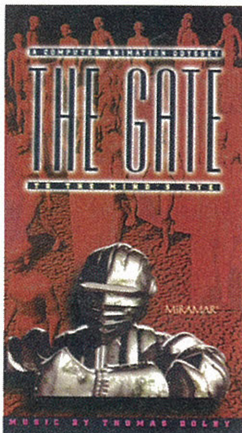
INFOGRAMES HOTLINE
0900-210-20
6,025 BEF/20" - Uniquement en Belgique

Daystar et Apple sont en train de bosser sur un système qui permettrait – enfin ! – d'acheter une machine normale, puis, lorsqu'on a suffisamment d'argent, d'acheter des processeurs supplémentaires qu'on se contente de "plugger" dans les slots prévus à cet effet, comme on le fait pour la RAM. L'idée était dans l'air depuis longtemps, depuis en fait l'avènement de la technologie RISC dans les années 80. Le seul truc un peu ennuyeux, c'est que si on peut améliorer sa machine en achetant juste des processeurs supplémentaires, les utilisateurs vont acheter moins de machines. Donc, les recherches de Daystar et d'Apple portent moins sur la faisabilité de la chose – c'est faisable, on le sait – que sur un moyen de la rendre rentable : peut-être qu'on pourrait vendre les processeurs sur un support spécial, très cher ? Ou alors, vendre un noyau logiciel supplémentaire qui exploite le bi-processing, très cher ? Ils vont sûrement trouver, ayez confiance.

Les PTT japonais, qui ne s'appellent pas les PTT mais les NTT, je reprends: les NTT viennent de mettre en place un système dont on se demande bien qu'est-ce que foutent nos technico-commerciaux français pour ne pas l'avoir trouvé plus tôt: l'utilisation d'ordinateurs sur les réseaux télématiques, la nuit, sera désormais payable par forfait; pour une soixantaine de francs, ils pourront téléphoner tous les jours de onze heures du soir à huit heures du matin pendant un mois. Le but de l'opération est de favoriser l'expansion des réseaux et du courrier électronique. En France, on préfère favoriser le remplissage de poches avant la grande débâcle de la démonopolisation.

les portes de la perception

Edité par BMG Video, The Gate to the Mind's Eye est une cassette vidéo permettant de retrouver ce qui se fait de mieux en matière d'images de synthèse. Les différentes séquences, agencées autour d'un scénario racontant la fin du monde puis sa reconstruction, sont accompagnées de morceaux originaux de Thomas Dolby. D'une durée de 50 minutes, cette cassette au format SECAM se regarde comme un long clip planant et éthéré. Cette cassette fait suite à The Mind's Eye et à Beyond the Mind's Eyes.



je suis partout

Dénoncez vos parents ! Dénoncez vos amis ! Voici ce qu'on trouve dans la notice de Psycho Pinball. Certes, le piratage est un fléau, mais entre nous cet appel à la délation, c'est pas joli-joli.
Remarquez, c'est un lecteur qui nous a envoyé ce document, et finalement lui aussi rentre dans la ronde infernale en agissant de même (S. Carvaglio). Je ne voudrais pas embêter ceux qui sont à peine remis du Bac philo, mais "dénoncer un délateur, n'est-ce pas être délateur à son tour ?". Expliquez par la méthode syllogique. Vous avez deux heures.
Et naturellement, ce sont nos amis de l'ELSPA qui ont fait le coup. Comment ça, moi aussi je m'y mets ?

PROTECTION CONTRE LE PIRATAGE

La reproduction de jeux commerciaux comme celui-ci, de même que l'utilisation ou la possession de jeux copiés, constituent une infraction à la réglementation sur les droits d'auteur. La reproduction et la revente sont des délits qui peuvent être punis par des peines d'emprisonnement allant jusqu'à dix ans.

Un jeu copié est un jeu volé.

Si vous connaissez une personne qui se livre à ce trafic, veuillez en informer ELSPA CRIME UNIT en téléphonant au :

+44 [redacted] Nous vous serons reconnaissants de votre aide.
(Anglais seulement)

porcnawak

Les producteurs américains de porcs viennent d'annoncer l'ouverture d'un service Web sur Internet, en http://www.nppc.org/, mieux que alt.binaries.pictures.grosses.cochonnes. Ça devient vraiment de plus en plus cool, Internet.

Plusieurs procès étaient en cours aux États-Unis, accusant les téléphones cellulaires de provoquer un cancer du cerveau. Un premier non-lieu vient d'être rendu, stipulant que rien ne permettait de lier la maladie à l'utilisation de l'appareil. Les fabricants respirent.

Pour se venger des États-Unis qui l'ont placé sur la liste des pays à surveiller car ils ne respectent pas les lois sur le piratage, Taïwan vient de condamner à six mois de prison le type d'Intel en charge de la branche locale qui avait déposé le terme Pentium en Chinois (Pen-Teng) : une firme taïwanaise avait déjà déposé le mot, qui a plusieurs sens.

Benetton vient de créer un modèle "fashion" de pager pour Motorola.

Le gentil IBM a décidé le 5 juin dernier d'acheter Lotus. C'est un peu comme si, je ne sais pas, disons Microsoft, essayait d'acheter, je ne sais pas, Intuit par exemple ? Au début, Lotus a tout tenté pour faire échouer l'OPA, mais le patron d'IBM et le patron de Lotus ont dîné ensemble trois fois en une semaine, ils sont devenus copains comme cochon, ont décidé de s'associer : le président de Lotus devient vice-président d'IBM et réciproquement, et ils s'en vont, dans le soleil couchant, main dans la main, essayer d'écraser la gueule à ce prétentieux de Billou.

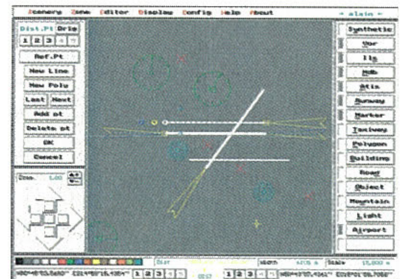
alt.sex.pictures.exhibitionism

L'éditeur Activision Zboing Zboing enregistre une perte d'un million et demi de dollars pour les douze derniers mois, contre une perte de près de deux millions un an plus tôt. Mais ça va mieux, ça n'est pas dramatique, Zboing Zboing a investi et se sent heureux, jusqu'à prédire qu'il figurera parmi les quatre ou cinq grands éditeurs de software en l'an 2000, avec Microsoft et Electronic Arts. Activision pèsera alors entre 400 et 500 millions de dollars, il suffit pour cela qu'il négocie de bonnes alliances avec de gros groupes économiques. Qui veut de mon Zboing Zboing, il est frais mon Zboing Zboing!

Cinq des Gardes Écossais, le régiment d'élite qui veille sur sa gracieuse majesté la Reine, viennent de faire l'objet d'un contrôle antidopage. Résultat positif : ils prenaient qui du hasch, qui du LSD, qui de l'ecstasy ou des amphètes. Les deux derniers, pour monter la garde et rester immobile, franchement, on se demande, mais bon. En tout, ce sont près de 5000 soldats et officiers de l'armée anglaise qui ont été testés, et la proportion d'usagers de drogue est faible : moins d'un demi-pourcent, contre 6 % de la population civile. Il est vrai qu'il s'agissait des bataillons d'élite, comme les parachutistes et le ministère de la défense. Et l'Angleterre n'a pas de service militaire. On serait curieux de voir les chiffres français.

CLUB

Flight & Design est une association loi de 1901 qui édite un bulletin de liaison destiné aux utilisateurs de Flight Simulator. Présenté sur disquette en Hypertexte, ce bulletin est bourré d'informations techniques très intéressantes. Au sommaire de ce n° 2, un dossier sur les textures. De plus, la disquette comporte une sélection de shareware issus du forum FS FAN de Compuserve. L'adhésion annuelle est de 200 F plus 45 F par bulletin. À noter que Flight & Design propose également des utilitaires pour FS, dont Flight Environement Designer, logiciel permettant de créer des aéroports complets. De quoi combler un vide puisque l'on sait que BAO semble faire preuve de protectionnisme en ne confiant ses outils de création pour FS5 qu'à certains développeurs, alors que tout un chacun pouvait se procurer le Designer pour FS4. Flight & Design: 12, rue Montbrun, 75014, Paris. Tél. : (1) 40 16 13 49. Compuserve: 100130, 504.



JUGEMENT DÉFINITIF

L'Agence France Presse, Libération, Le Nouvel Observateur, le Club Med, SCRI, la FNAC, Kortex, CPIO, Ziff-Davis, toutes ces sociétés vont rejoindre MSN, le service online de Microsoft. Du coup, dans le tableau tenu scrupuleusement chaque mois par Joystick, ils passent dans la colonne des méchants.
En fait, comme tenir un tableau ne nous suffit plus, nous allons nous engager nous-mêmes et participer au lancement à la fin de l'année d'un serveur concurrent à celui de Billou, Europe Online. Nous vous inviterons naturellement à venir nous rejoindre avec votre armée de modems, il suffira de vous abonner pour une somme toute minusse. Avec les sous gagnés, si on peut construire une maison de 50 millions de dollars, on vous invitera à y passer vos ouacances. L'un de nous deux est de trop dans cette ville, Billou!

SILMARILS

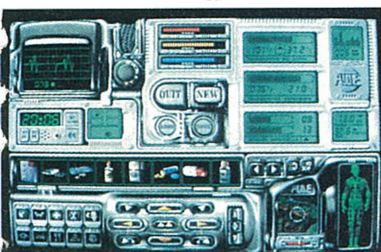
Histoire de se reposer entre deux versions de Ishar, Silmarils prépare, pour la fin de l'année, Deus Ex-Machina. Ce jeu qui doit sortir sur les principaux supports CD-Rom



sera de type aventure-rôles, entièrement réalisé sous 3D Studio. Les adversaires seront en 3D, et la gestion du personnage principal, inspirée de celle de Robinson Requiem, sera extrêmement réaliste. Du reste, le thème du jeu tournera autour des Robinsons. Toujour en 3D, Silmarils distribuera sous peu un CD-Rom intitulé 3D Game. Vendu moins de 100 F, ce CD contiendra plus de 5 000 fichiers destinés aux jeux 3D, de Doom à Heretic en passant par Descent, Dark Forces, ROTT, X-Wing et même Flight Simulator 4 et 5. On y trouvera des patches, des niveaux, des



trucs et des machins. Bref, une compilation de sharewares. Enfin, à propos de compilation (les infos s'enchaînent bien, hein ?), Ishar Trilogy est un CD-Rom PC, etc. Bon,



vous avez compris, c'est une compilation des trois épisodes d'Ishar, jeu de rôles médiévalo-fantastique.

genesia

Eh non ! il ne s'agit pas du jeu, mais d'un festival qui se tiendra à Hossegor, près de Dax (pas Mic Dax, il s'agit de la ville qui se trouve dans les Landes !). Du 28 août au 2 septembre, ce festival proposera un salon des nouvelles technologies, un concours de programmation et diverses animations dans la ville.

Frontier Elite est buggé à mort. Ou plus exactement, la version d'origine était buggée à mort, mais lors de sa sortie en France, Gametek lui a adjoint un patch qui corrige ses pires défauts. Or ça, il existe cependant des boîtiers qui, pour des raisons de nous tout à plein déconnues, ne comportent pas ce fameux patch. Si vous avez un exemplaire qui ne marche pas, vous pouvez demander à Gametek qu'il vous envoie le patch, en les contactant au (16) 72 02 59 24. Il se trouve aussi sur le 3615 Joystick, mais quand on le dit ça fait un peu commercial. Enfin, il y est quand même.

brouillard

À l'heure où vous lirez ces lignes, je serai en Bretagne en train de faire des tas de trucs rudement intéressants, mais qu'importe. À l'heure où vous lirez ces lignes, la version française de Myst sera disponible sur PC CD-Rom. Il s'agira d'une version française intégrale, texte et audio. Rappelons que Myst est un jeu d'aventure dont nous avions dit, à l'époque de sa sortie, qu'il s'agissait du plus beau jeu du monde. Avec le recul, cela reste vrai si vous aimez réfléchir et résoudre des énigmes en vous baladant dans un univers étonnant, mélange de paysages sauvages et de machineries à la Jules Verne.

cd moins moins

La 3DO Company a baissé le prix de sa console éponyme, elle est désormais vendue aux Etats-Unis pour 300 dollars, soit 100 dollars de moins, soit 1500 francs et des brouettes. Le temps de passer l'océan, et les brouettes se remplissent. C'est plus une brouette, c'est un container. Sans disquette dedans, en plus.

Selon un rapport du ministère des télécommunications japonais, les USA comptent 6 fois plus d'ordinateurs que le Japon, 30 fois plus d'abonnés Internet et 35 fois plus d'abonnés au câble, et vendent six fois plus de logiciels.

attention@je.plaisante.humour

Il paraît que les Newsgroups d'Internet sont un havre de liberté, une utopie grandeur nature prouvant la viabilité d'un système anarchique, village mondial et patati et patata.

Tu parles ! Dès qu'on laisse des humains plus de cinq minutes faire ce qu'ils veulent, ils en profitent pour inventer des tas de règlements. Non content de s'imposer une "nethique" qui fleure bon l'auto-censure, les utilisateurs du Net ont développé un langage codé afin d'éviter tout double sens. Ces signes appelés "emoticons" sont censés indiquer au lecteur – par exemple d'un texte humoristique – qu'il s'agit d'humour. Tout ça dans le but de ne pas le froisser, le lecteur, au cas où il comprendrait de travers ; parce que vous comprenez, il n'est pas "politically correct" de rire au dépend des autres, et encore moins de les surprendre. En gros, ça donne un truc du genre : Windows 95 sortira à l'heure et sans bugs :-)

Ça me fait un peu penser à certains journalistes qui enrobent un mot un peu leste d'un "passez-moi l'expression !". Mais mon gars, personne ne t'oblige à employer l'expression en question, alors si tu le fais, assume !

Le pire c'est que les gens qui emploient des :-) s'en contentent, et du coup se passent de faire de l'humour véritable. Ça revient à raconter une histoire pas drôle du tout en la truffant de "Tu vas te marrer", le tout avec force clin d'œil. Tant qu'à céder à cette mode, faites-le avec des emoticons imaginatifs et pas politically correct du tout :

~:> (tu planes)
@8C= (ta mère en short)



Effet pervers: le gouvernement américain ayant interdit la diffusion à l'étranger des algorithmes et programmes de cryptage, il n'existe pas de codage international. Du coup, tous les payements effectués sur Internet par carte de crédit sont acheminés "en clair". Il suffit d'intercepter un message contenant un code de carte de crédit pour avoir le code de son infortuné propriétaire. Plusieurs organismes bancaires, dont Visa, déconseillent fortement l'achat par carte sur Internet. Par ailleurs, selon une étude récente, moins d'un quart des utilisateurs accepteraient de faire des achats sur Internet.

collabo

Maxis annonce la sortie pour fin août d'une nouvelle version de Sim City 2000, cette fois-ci en mode natif (optimisé) pour DuJnou95. Sim Town suivra quelques mois plus tard.

Le mois dernier, une centaine de flics new-yorkais assistaient à un congrès à Washington. Ils ont picolé et, fin beurrés, ont saccagé leur hôtel, ont tiré des coups de feu en l'air, se sont baladé à poil dans les couloirs et ont insulté les autres clients. Mais que fait la police ? Elle se détend, madame.

Olivetti (Italie), Goldstar (Corée du Sud) et Acorn (Grande-Bretagne) sont en négociations avec Apple pour fabriquer des clones de Power Macintosh.

ON A GAGNÉ !

Microsoft, effrayé par la tournure que prenait les événements, a décidé de ne pas racheter Intuit comme c'était prévu depuis plus d'un an. La justice américaine avait lancé une enquête pour vérifier que le rachat n'attenterait pas à la loi sur les monopoles, bref, vous avez sûrement lu les épisodes précédents dans les derniers numéros. À cette annonce, les cours de Microsoft ont remonté, tandis que ceux d'Intuit ont chuté. Scott Cook, le patron d'Intuit, s'est pourtant déclaré étonné se constater que la plupart de ses employés étaient ravis que le rachat ne se fasse pas. Pourtant, la justice a décidé de continuer son enquête, mais cette fois, c'est Microsoft Network qui est sur la sellette. Microsoft userait de pratiques anti-compétitives pour promouvoir son réseau et y attirer des fournisseurs de services. De plus, le juge chargé de l'affaire vient de s'apercevoir que dans les contrats permettant aux fabricants d'ordinateurs de distribuer Windows95 avec leurs machines, il était stipulé que le fabricant s'engageait à ne pas attaquer Microsoft si celui-ci lui piquait un brevet. Billou reste stoïque et continue à clamer bravement : "24 août, 24 août".

PAR M. DESANGLES, M. DAX, M. MOULINEX

GORE

Philips vient de lancer le concept de CD médical et de le présenter au Congrès de cardiologie de Toulouse. Ce CD consiste, en cas d'examen cardiologique poussé, à stocker les images obtenues. Il peut ensuite être lu sur un PC ou une station de travail spécialisée, et pourra remplacer les films 35 mm utilisés traditionnellement en coronarographie (examen des artères coronaires). D'un emploi plus souple et d'une durée de vie quasi illimitée, le CD-Rom devrait être utilisé par d'autres spécialités médicales. Le patient pourra disposer d'une copie. Ça promet des soirées gore d'enfer : "Eh rené, t'as vu la grosse artère bouchée, là ? Attends, je fais pause. Et après on se passera l'échographie du petit dernier".



payez !

Microsoft a fixé le prix public conseillé de PouetPouet95 à 209 dollars, et à 109 dollars pour une upgrade de Windows ou contre une reprise de l'OS/2 d'IBM. Il est toujours annoncé pour le 24 août aux USA, début septembre en France.

Bon, allez, le der des ders : MGM vient de créer une division MGM Interactive, qui sera tout naturellement chargée de coller des stickers orange fluo marqués "multimédia interactif" sur l'ensemble de leurs produits. À partir de maintenant, on n'annoncera plus les divisions interactives des uns ou des autres. Déjà, entre nous, on s'appelle "Mic Dax Interactive", "Moulinex Interactive" ou "Michel Interactive". On veut pas avoir l'air con.

multimédia

Il était une fois Matra Hachette qui réalisait de beaux CD-Rom multimédia, mais ne pouvait les vendre aux possesseurs de machines muettes. Il était une fois Creative Labs qui vendait des cartes sons dans des packs bourrés de beaux CD-Rom. Du coup, les deux se sont rapprochés le temps d'un kit multimédia, Discovery, composé d'une carte SoundBlaster 16, d'un lecteur de CD-Rom double vitesse, de hauts-parleurs. Vendu 2 000 F environ, le kit Discovery proposera divers titres sur CD-Rom, dont l'excellente "Encyclopédie des coupes du monde de football" et 3 jeux CD. Un kit équipé d'un lecteur quadruple vitesse est également proposé au prix de 2 600 F.

Un directeur de clinique américain a volé des ovules d'une patiente pour les implanter sur une autre, à l'insu de la première. Les deux sont tombées enceintes en même temps. La première a porté plainte, l'enquête est en cours. Il est probable qu'on fasse une loi du type "Il est interdit de voler les ovules des gens" pour éviter les débordements. Imaginez :
"Non, monsieur le juge, je ne l'ai pas volé, car il n'y a pas d'effraction.
- Comment ça, pas d'effraction ? Et cette cicatrice ?
- Ah, mais c'est l'appendicite ! Et la cicatrice est antérieure aux faits qui me sont reprochés !
- Et qui me prouve que vous n'êtes pas passé par un orifice naturel ?
- Mais monsieur le juge, pénétrer dans un orifice naturel sans le consentement de la propriétaire, c'est un viol, pas un vol. Et je vous signale qu'aucune plainte n'a été portée pour viol.
- Grmbl... Bon, ça suffit pour cette fois, mais n'y revenez pas !"

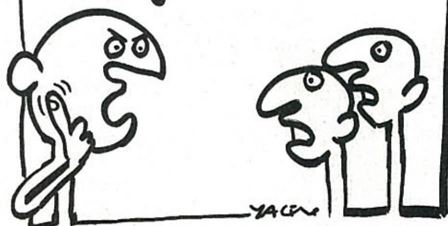
doom

Nos amis de chez Virgin et GT Interactive Software se sont enfin décidés à sortir Doom, premier du nom. Il était en effet très difficile de trouver ce soft sans passer par les États-Unis. Le soft est rigoureusement similaire à la version existante, si ce n'est qu'il y a un monde en plus, 9 niveaux quoi. Ce n'est cependant pas un motif pour le racheter, quand on pense aux nombres de WAD (fichiers proposant des autres scénarios) disponibles dans tous les magazines vendus avec des CD-Rom. Mais si vous n'avez pas Doom, cette version complète vous permettra justement de lancer ces fameux WAD.

Virgin vient d'acheter la licence la plus chaude d'il y a dix ans: Blade Runner. Forcément, le jeu n'aura pas le côté visionnaire du film à l'époque, hein. Il sortira en 96 sur Nexus 1 et 2. Oups! Mac et PC. Zut, je me suis trahi, je suis un androïde, ah, c'est trop bête.

Une dizaine d'ados anglais ont été chopés le mois dernier alors qu'ils mettaient en pratique les conseils d'un pirate sur Internet qui expliquait comment on pouvait détourner des numéros de carte bleue. Les ados ne seront probablement pas inquiétés, en revanche la police recherche l'auteur du "manuel". Seule piste : celui-ci était truffé de fautes. C'est léger, comme indice, hein patron ?

Un groupe de protestation suédois a répandu des litres de boules puantes dans un grand magasin de Stockholm qui avait utilisé Pamela Anderson pour faire de la publicité pour un maillot de bain. Selon le groupe de contestataires, montrer des femmes de ce gabarit en maillot de bain encourage l'anorexie chez les jeunes filles qui veulent leur ressembler. Pourtant, on ne peut pas dire que la Pam soit particulièrement maigre ! Le jour où ils vont découvrir Kate Moss, dis donc...



opération blast

Vous vous étiez ruiné dans les cartes "Magic" ? Vous n'y compreniez rien, c'était en anglais ? Voici les cartes "Opération Blast" qui sont un subtil mélange de stratégie et de wargame. Dans ce jeu, il ne suffit pas de posséder un bon deck (l'ensemble de vos cartes) mais surtout de bien savoir jouer. Pour l'instant, il existe 250 cartes différentes très classes dont l'illustration est une photo. On nous promet déjà une adaptation sur CD-Rom. Les parties à deux peuvent aller très vite, mais les parties à trois peuvent durer des heures. Ce jeu de cartes demande un investissement moins important que les cartes Magic (où une carte pouvait coûter 1 000 F quand elle était achetée sous le manteau) car un bon deck bien complet revient à un peu plus de 100 F. C'était notre quart d'heure "y-a-aut'chose-que-les-jeux-vidéo-dans-la-vie."

DreamWorks, la boîte montée par Spielberg, Katzenberg et Geffen, vient de s'associer à Silicon Graphics pour créer un studio d'animation entièrement numérique, nommé DAD : Digital Animation Dreammachine, d'un montant de 50 millions de dollars. Silicon Graphics avait réalisé les effets spéciaux de Jurassic Park. Le premier film qui sortira de ce studio ne verra pas le jour avant au moins 2 ans, minimum minimorum. Aussitôt après avoir annoncé cette alliance, DreamWorks a acheté un système scalaire superparallèle à IBM pour pouvoir commencer à bosser dans de bonnes conditions. On ne vous donne pas le prix, on a trop peur d'un procès de l'Association des Cardiaques de France.

mon chat a bouffé ma doc

Si vous avez des renseignements à demander à Autodesk, l'éditeur de 3D Studio, vous pouvez rentabiliser en partie votre abonnement Internet en vous branchant sur http://www.autodesk.com.

la rumeur du mois

Comme chaque mois, nous vous rapportons ici la rumeur concernant le rachat d'une boîte connue par une autre plus riche. Ce mois-ci, c'est de Broderbund qu'il s'agit, le fameux distributeur de Myst et l'éditeur de Prince of Persia 1 et 2, entre autres. Et voilà, donc, après plein de prospections et d'études super pointues, des analystes ont senti que des sociétés comme Borland, Intuit ou Globalink pouvaient avoir dans l'idée de lancer une OPA sur Brobro. Du coup, ses actions ont grimpé en flèche. Du côté d'Activision Zboing Zboing, rien à signaler.

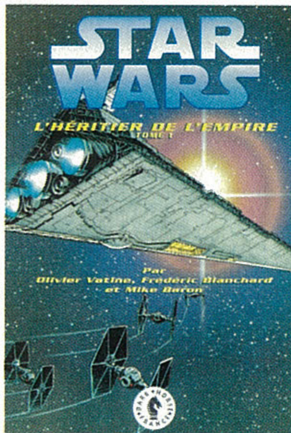
Microsoft, gentil comme tout, annonce plein de CD sur Mac, dont Encarta, son encyclopédie. Il annonce aussi que le logiciel pour se connecter sur Microsoft Network sera disponible sur Mac à peine deux ou trois mois après la sortie d'Acétylsalicylate95. Et pourquoi ils iraient se connecter sur MSN, les possesseurs de Mac, si ce n'est pour râler contre les bugs des versions Mac des softs Microsoft, hein ?

mac

Si vous avez un Mac et un lecteur CD, en plus de la démo de Dark Forces que nous offrons en exclululu, précipitez-vous sur le jeu Awalé de TCB, le copain du canard Le Coyotte Rebelle. Tout comme Smile The Splattering, c'est carré et c'est amusant.

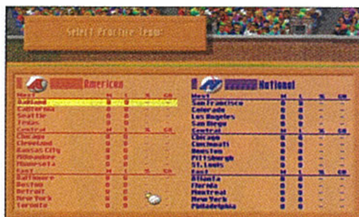
alt.binary.pictures.star_wars.bd

On vous en parlait le mois dernier... c'est fait ! Star Wars -la bd- sortira en septembre chez Dark Forces. L'Héritier de l'Empire, par Olivier Vatine, Frederic Blanchard et Mike Baron, permettra de retrouver l'univers de la Guerre des étoiles. Ce sera aussi l'occasion de découvrir de nombreux mondes et planètes présents dans les storyboards, mais non décrits dans les films.



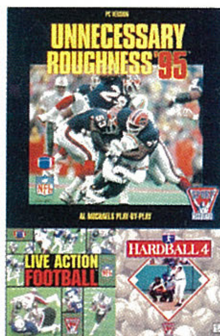
PAR TOUTE L'ÉQUIPE

ACCOLADE



Dans les news du numéro précédent, on vous annonçait l'arrivée de quelques titres de la société Accolade. Eh bien, cette fois-ci, c'est sûr, HardBall 4, Live Action Football et Unnecessary Roughness'95 sont disponibles et qui plus est, avec des manuels traduits pour les Français, mais aussi pour les Canadiens, les Belges et les Turcs (mais uniquement s'ils parlent français). Un rapide coup d'œil sur la quatrième version de Hardball, un jeu de base-ball comprenant 28 stades, un nombre incalculable d'équipes et de joueurs et un graphisme S-VGA de toute beauté. Grâce à une jouabilité sans reproche et une clarté exemplaire dans la représentation du terrain, HardBall 4 s'impose sans effort comme LE jeu de base-ball du moment.

Live Action Football n'intéressera en revanche qu'un nombre restreint de passionnés. Il s'agit ni plus ni moins d'un jeu de football américain basé uniquement sur des séquences vidéo.



Vous endossez le rôle du coach en élaborant des tactiques de jeux, et le programme se charge d'afficher une séquence vidéo tirée d'un vrai match et correspondant à l'action voulue. De la télé interactive à l'état pur. C'est sous Windows et c'est pas mal foutu !

Le dernier concerne lui aussi ce sport méconnu et si populaire aux USA. La version 95 de Unnecessary Roughness utilise une technique nouvelle pour afficher les personnages dans toutes les positions, le tout en S-VGA bien sûr, avec des effets de caméras saisissants. La longue liste des équipes et des joueurs comprend désormais plus de 1 400 stars de la National Football League, et les règles du jeu sont celles fixées par la NFL 94. La jouabilité reste là aussi très acceptable, mais il faut réellement être licencié de ce sport pour en apprécier pleinement la finalité.



Sachez enfin que toutes les notices de ces jeux sont traduites en français, et qu'un minimum de 8 Mo s'avère nécessaire pour les faire tourner (les programmes, pas les notices). L'occasion pour vous de découvrir ces sports ! Ah oui, j'oubliais, chaque titre est sur CD et pour PC.

idole des jeunes

John Cleese va participer à une série de CD médicaux. Je sais, ça n'est pas bien palpitant, mais John Cleese, mince, c'est quand même John Cleese.

L'intégrale des pubs pour la vodka Absolut est maintenant disponible sur disquettes, pour moins de 150 francs. Ça s'appelle Absolut Museum, et c'est un petit programme interactif blablabla qui marche sur PC et Mac. Les gains seront reversés à la recherche contre le SIDA. Pour les commander: sur Compuserve, GO ABSOLUT (y a bien un numéro de téléphone, mais c'est un 800 inaccessible de France. Pour les lecteurs qui ne sont pas en métropole, essayez toujours: 1-800-568-1566).

Sony perd de l'argent aussi vite qu'il en a gagné en s'assurant la place de géant mondial de l'électronique classieuse ces vingt dernières années : 17 milliards de francs en 1994. Raisons invoquées : le Yen, qui est décidément trop fort, et l'achat de la Columbia.

Lu sur sex.alt.sex.pictures.sex.sex.sex: "dites donc, quand est-ce que vous allez mettre des JPEG, au lieu de ces UUE à la con?".



Clinton vient de signer un decret visant à réduire la consommation de papier des administrations américaines, en permettant que quasiment tous les formulaires officiels puissent être remplis de manière informatisée par les administrés. C'est déjà le cas des déclarations d'impôt (ici aussi, mais quand on voit la quantité de paperasses qu'il faut remplir pour avoir le droit de ne plus en remplir, on rigole doucement), mais il faut bien comprendre que les USA ne cherchent pas la "réduction de la consommation de papier" pour sauver les tis narbres, mais pour faire gagner du temps à tous ceux qui sont chargés de les dépouiller et de les stocker. Et surtout, surtout, pour pouvoir recouper les informations et gauler les fraudeurs. Surtout. Mais pour faire plaisir aux couillons épris de libertés individuelles, on appelle ça "réduction de la consommation de papier". Ça marche: ils ne disent rien.

en vf !

Les jeux Voyeur et Burn Cycle sont désormais disponibles dans notre belle langue. Toutes les voix sont donc en français et sont vraiment de très bonne qualité. Rappelons que Voyeur est un jeu de réflexion sur le comportement humain (sexe, mensonge et politique) et que Burn Cycle a fait un adepte du "cyberpunkisme" en la personne de Casque Noir qui a maintenant une belle crête orange.

Nous v'là bien. Selon un directeur de l'université de Washington, certains casques de réalité virtuelle parmi les moins bons, peuvent provoquer, en jouant sur les réflexes vestibulo-oculaires, des "flash-backs" de la même nature que ceux provoqués par le LSD (je traduis pour les jeunes : des hallucinations graves, persistant pendant plusieurs années). Sans compter les pertes d'équilibre et les clignotements qui ont de quoi tuer les derniers épileptiques épargnés par les jeux vidéo, ni les implications sociales et psychologiques de la chose.

vieux_beaux@pas.cher.pc

Fini le temps où les compilations permettaient aux éditeurs d'écouler de vieux jeux pas intéressants. La mode est au haut de gamme, avec de vieux jeux intéressants. La Hit Collection de Océan proposera des jeux sur PC à prix modique (99 F disquettes, et 129 F CD). Ces jeux, qui ont tous eu en leur temps plus de 90 % dans les magazines, constituent le fond de toute ludothèque digne de ce nom. Parmi les 16 titres proposés, rien que du beau monde : Dune II, Wing Commander, Indianapolis 500, Populous II.



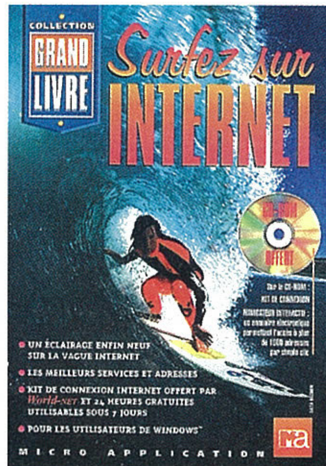
LA ZONE

Encore ! Mais c'est pire que chez Eléonore. Je veux bien entendu parler de Doom et plus précisément du dernier CD-Rom qui lui est consacré. D!Zone – c'est son nom – comporte, tenez vous bien, plus de 900 niveaux pour Doom I et II. Oui, oui, vous avez bien lu ! Rajoutez à cela 250 utilitaires divers et variés dont D!, une interface permettant de paramétrer très simplement un tas de données comme le nombre de vies, la vitesse des monstres... Seul point négatif : son prix légèrement élevé.



Jusqu'à présent, aux États-Unis comme ailleurs, le logiciel est considéré comme une œuvre de l'esprit au même titre qu'un livre ou qu'une chanson, alors que le matériel – le hardware – est une création industrielle, protégée par des brevets. Or, le bureau des brevets américain vient de proposer un changement important : que les logiciels fassent désormais l'objet d'un brevet. Ça change quoi ? Pour l'instant, si vous voulez utiliser un brevet de Sony ou d'IBM, par exemple, vous pouvez, à condition de leur reverser des droits ; mais vous ne pouvez pas utiliser une routine piquée dans un programme, sous peine de plagiat. Si la proposition est acceptée, vous pourrez le faire, moyennant finances bien sûr. L'un dans l'autre, c'est plutôt une bonne idée, car ça permettra de répandre bien plus vite les algorithmes pointus.

PFFF...



Et donc, voici le 12 000e tas de papier sur Internet. Internet, pour les éditeurs de tas de papier, c'est comme une prise d'otages bien sanglante ou une guerre en couleur pour LCI. Le pied total ! Or donc, Surfer sur Internet est le petit dernier de chez Micro Applications. Ni mieux ni pire que les autres trucs du même accabit qui ont éclos depuis le printemps dernier sur les étals des marchands de tas de papier, la chose se borne surtout à décrire les logiciels de type Eudora, FTP et autre Gopher. Ah ben tiens, histoire que vous ayez au moins appris un truc intéressant à la lecture de cette news, figurez-vous que Gopher est le nom donné aux premiers colons des États Unis à un petit écureuil (je suis tombé là dessus en relisant Rue de la sardine de Steinbeck. Bien que Steinbeck n'ait pas vécu assez longtemps pour avoir une adresse e-mail, on peut lui faire confiance). Mais assez parlé de bouquins, revenons-en à notre sujet. Surfer sur Internet donc, s'il ne fait qu'effleurer la vague, a cependant l'immense avantage de proposer, outre les outils de navigation les plus couramment utilisés et présents sur CD-Rom, 24 heures de connexion (répartition sur 7 jours) offertes par World Net. Bon plan aussi, des "pages jaunes" décrivant les adresses utiles. Attendez... je vérifie s'il y a alt.binary.pictures.tasteless (des images censurées bien gerbos)... Oui, ça y est. Bon O.K., vous pouvez l'acheter, ce sont des gens sérieux.



SAVER

US Gold devrait sortir prochainement un économiseur d'écran d'un genre particulier. Riddle of the Runes, produit en collaboration avec TSR, devrait en effet être un hybride de screen saver et de jeu. Inspiré de l'univers de Dungeons & Dragons, il permettra de participer à une chasse au trésor dans 7 univers (Dragonlance, Ravenloft, etc.). Oui je sais, vous vous demandez comment un screen saver, par définition passif, peut devenir un jeu. Nous aussi. On vous tiendra au courant dès qu'on aura vu tourner la chose.

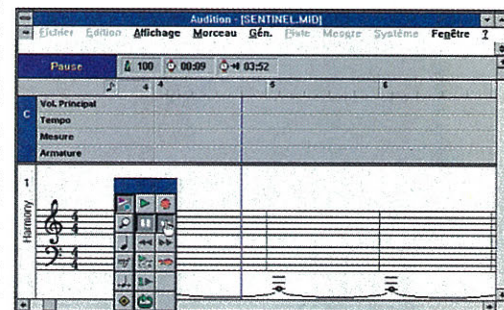
Le sénateur Exon, dont nous avons déjà parlé dans ces pages, qui avait proposé une loi interdisant la pornographie sur Internet, sacrifiant pour ça la quasi-totalité des libertés de parole et d'opinion, et dont la proposition avait soulevé un tollé de protestations outre-Atlantique, le sénateur Exon, donc, vient d'annoncer qu'il ne se représenterait pas. Pas le temps. Il est très occupé sur alt.sex.pictures.blondes.à.forte.poitrine, à guetter s'il n'y aurait pas deux-trois images obscènes, par hasard.



Après avoir souscrit un abonnement onéreux, les utilisateurs d'Internet peuvent désormais se connecter aux serveurs Télétel, les fameux services accessibles à partir du Minitel. Pour plus d'informations: http://www.minitel.fr.

mao

Audition pour Windows permet à quiconque voudrait profiter des possibilités de sa carte Midi de créer ses propres musiques à l'aide d'une suite de fonctions accessible au plus grand nombre. Pour ceux qui ont déjà eu l'ocasion d'approcher le monde Midi, force est de constater la complexité de la majorité des programmes, comme Cubase pour ne citer que lui. Certes, Audition n'offre pas le même degré de compétence, mais son éditeur de partitions le rend réellement convivial. Le néophyte peut par exemple recopier le plus bêtement du monde une partition repompée d'on ne sait où. Les possibilités de ce séquenceur 16 pistes permettent en outre d'utiliser toutes les fonctions des cartes répondant à la norme GS de Roland (Reverb, Chorus...), d'enregistrer une musique à partir d'un instrument Midi, de modifier la sonorité de chaque instrument et de profiter des fonctions "couper/coller, imprimer" de l'interface Windows. Voilà donc une excellente manière de faire ses premiers pas dans le monde de la musique.



Après l'E3 du mois dernier, on parle d'un E4 pour l'an prochain: un Electronic Entertainment Expo Europe. Paris? Hanovre? Lisbonne? Les paris sont ouverts.

le micro le plus rapide du monde

D'après Apple, le nouveau PowerMac 9500, équipé d'une puce PowerPC 604, serait le micro le plus rapide du moment. Le CPU est cadencé à 120 ou 132 MHz, et le seul équivalent serait le P6, mais les machines à base de P6 ne seront pas disponibles avant la fin de l'année. Cette machine exploite la nouvelle architecture MacRISC, possède 6 slots PCI, un CD 4x, bref l'idéal pour le graphiste, mais un peu luxueuse pour les jeux, puisqu'elle devrait coûter près de 3 0000 F HT.

thune

Sur les deux derniers mois de 93 et le premier de 94, l'éditeur Gametek avait gagné quelque chose comme 4 millions et demi de francs. Cette année, on freine des deux pieds et, pour la même période, on annonce une perte de près de dix millions de francs. Pas joyeux joyeux, hein?

Prodigy, un gros serveur ricain, vient de tomber dans les fourches caudines de la justice. Un de ses abonnés a écrit un message diffamatoire dans un de ses forums, à propos d'une boîte qui a porté plainte à la fois contre lui et contre Prodigy. Prodigy a argué qu'il n'était pas responsable des délires de ses utilisateurs, mais la justice a remarqué que l'argument publicitaire de Prodigy, c'était que justement les forums étaient surveillés pour éviter ce genre de dérapage. Conclusion provisoire du juge : de manière générale, un serveur n'est pas responsable de son contenu, sauf Prodigy qui n'avait qu'à pas jouer les malins.

Quand on est un "grand compte", c'est-à-dire une entreprise ayant plus de mille employés, on peut commander des logiciels en licence d'utilisation simultanée à Microsoft. C'est-à-dire qu'on commande 100 exemplaires d'un logiciel, par exemple, mais que chacun des employés peut s'en servir, à condition qu'il n'y en ait pas plus de 100 en même temps qui l'utilisent. Ce, en vertu de la loi qui stipule qu'un logiciel ne doit pas être utilisé par deux personnes sur deux postes différents en même temps. Or, Microsoft s'est aperçu que les boîtes qui avaient des filiales à l'étranger (et c'est souvent le cas, pour des boîtes de cette taille), en profitaient pour faire acheter des logiciels par cette filiale (où c'est souvent moins cher), et les partageaient par le truchement d'un serveur central : pendant qu'il fait jour aux USA, ce sont les employés américains qui utilisent les logiciels, et pendant qu'il fait nuit, ce sont les employés européens ou asiatiques qui les utilisent. Deux fois moins de logiciels à acheter. Du coup, Microsoft a décidé d'interdire l'utilisation de logiciels à travers les fuseaux horaires, et essaye de faire passer la pilule en abaissant le nombre d'employés nécessaires pour bénéficier de l'offre. Les grands comptes ne sont pas très contents et menacent de ne pas passer à BigBill95.

Intel a décidé de soumettre tous ses nouveaux processeurs à un groupe d'utilisateurs triés sur le volet (des bêta-testeurs, en somme), parmi lesquels le Docteur Nicely, celui qui avait découvert le bug du Pentium. Ils la jouent humbles, en ce moment.

Rolling Stone, un des trois meilleurs magazines du monde (les trois, dans l'ordre : Wired, Rolling Stone, Joystick) aura bientôt un service dédié au sein de Compuserve, normalement cet été.

ROGER WILCO™ LE RETOUR !



Disponible pour Multimedia PC
DOS & Windows





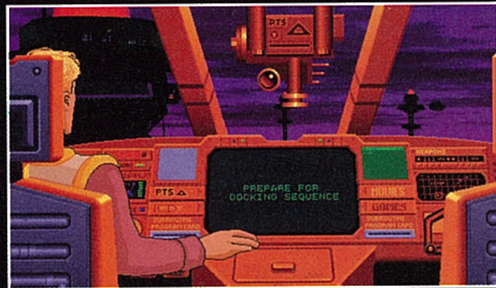
SPACE QUEST® 6

AUX FRONTIERES DE L'ESPACE INTERVERTEBRAL

Retrouvez tous vos héros de science-fiction préférés dans ce nouvel épisode hilarant de Space Quest 6! Aucun film de science-fiction, aucune série télévisée ou jeu vidéo n'échappe à l'humour caustique des créateurs de Space Quest.

Dans cette nouvelle aventure, Roger ira encore plus loin qu'aucun jeu d'aventure n'a jamais été, de la lointaine planète Polysorbate LX perdue aux confins de l'univers aux passages étroits de l'espace "intérieur". S'il a des nerfs d'acier et des tripes en béton, Roger aura peut-être une chance de s'en sortir. Mais là où il y a Wilco, il y a toujours de l'espoir !







Demandez notre Catalogue Multimédia:
SIERRA/COKTEL VISION • 25 rue Jeanne Braconnier • 92366 Meudon la Forêt Cedex • Tél.: (16.1) 46 01 46 00 • Fax: (16.1) 46 31 71 72

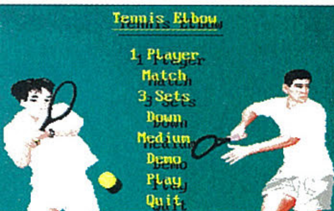


SIERRA®

ICI, ON APPORTE SON MANGER

appel d'offres

À Joystick, on a reçu un jeu de tennis réalisé par Emmanuel Rivoire, un jeune programmeur. Il ne manque, à Tennis Elbow – c'est le nom de la chose – que quelques conseils de professionnel pour devenir un jeu à part entière. Bref, si vous êtes éditeur, Emmanuel attend de vos nouvelles. Il est ouvert à toute proposition, il est prêt à s'installer à Paris ou à faire un stage. La dernière fois qu'on a reçu un jeu réalisé par un lecteur, le jeu en question est devenu Genesia, alors je ne voudrais pas vous influencer, vous les éditeurs, mais à mon avis, c'est un bon plan. Appelez-le au (16) 75 44 03 70.





LIBERTÉ POUR ANTHONY !

Lui, c'est Anthony Zboraksi, un jeune informaticien français ("Frantic" sur Internet) qui a escroqué le FBI en utilisant ses lignes téléphoniques pour plus d'un million de francs en moins de deux mois. La magouille était simple: en composant tous les numéros d'une certaine série, il a réussi à trouver un numéro secret du FBI aux Etats-Uni, numéro qu'il note sur son petit calepin bleu. Après quoi il contacte l'ambassade des Etats-Unis à Paris et demande à parler au responsable du FBI. La standardiste américaine lui indique qu'elle va lui passer monsieur Thomas Baker. Anthony raccroche et note "Thomas Baker" sur son petit calepin bleu. Il compose le numéro secret du FBI et dit (en anglais, avec un excellent accent américain): "Bonjour Joe, je suis Thomas Baker. Dites donc mon vieux, j'ai l'impression que quelqu'un me pirate ma ligne, tu ne veux pas me refiler un nouveau code d'accès?". On lui file un nouveau code, qu'il note sur son petit calepin bleu. Et se sert de ce code pour utiliser les lignes spéciales du FBI, qui le repère au bout de deux mois et qui le poursuit. Anthony risque jusqu'à cinq ans de prison pour avoir ridiculisé le bureau fédéral d'investigation.

Emi et Virgin viennent de s'associer. Le second produira des trucs interactifs blabla à partir du catalogue musical du premier. Si vous avez envie de devenir musicien, attention. Un jour, vous direz: "tiens, je vais composer un morceau", et on vous répondra: "mais t'es fou, t'as pas encore le réalisateur du clip, et puis faut qu'on trouve une équipe pour faire un CD-Rom, tu vois le genre, quand on clique sur la table de mixage on entend ton morceau, quand on clique sur la télé on voit ton clip, et de toutes façons on est obligé de faire un serveur Internet pour promotionner ton truc, là, comment t'appelles ça, déjà? Musipe? Musique? Ouais, bon, peu importe, commence déjà par te faire une lippo-succion, c'est obligatoire pour l'image, et on verra après".

Rupert Murdoch, le milliardaire qui a bâti sa fortune sur son empire de presse, pense que créer un réseau global en Europe et aux USA peut prendre une vingtaine d'années, et pas les deux ou trois ans annoncés par quelques optimistes. Pour que le réseau global soit vraiment global, c'est-à-dire mondial, il faudra probablement une cinquantaine d'années, toujours selon Murdoch. Selon Joystick, qui a le plaisir de vous livrer son opinion toute chaude toute fraîche, ça dépend de ce qu'on appelle "créer un réseau mondial". Ne pas le préciser permet de faire une prédiction facile qu'on pourra toujours ressortir le moment venu pour pouvoir dire "eh, j'l'avais prédit". Tiens, vous en voulez, des prédictions cons qui se réaliseront forcément? "L'an 2000 sera un tournant dans l'ère de la communication". Il va bien se passer quelque chose en l'an 2000 qu'on pourra considérer comme un tournant, forcément, à moins d'une bonne guerre thermo-truc d'ici là. Et même s'il ne se passe rien, on pourra toujours dire qu'on prenait "l'an 2000" comme synecdoque pour le vingt-et-unième siècle. Ou alors: "dans les vingt ans qui viennent, 80% des gens devront suivre une nouvelle formation". On s'en doute. Alors, hein, Murdoch, tu peux te les garder, tes prédictions. Tu peux même aller voir sur alt.sex.pictures.greek.friends si j'y suis.

Apple et EMI viennent de s'associer pour équiper les fameux studios d'Abbey Road de la technologie multimédia. Autrement dit, Apple va bourrer le studio d'ordinateurs avec du Quicktime partout, pour que les musiciens commencent à bosser sur leurs pistes vidéo pendant les pauses. Parmi les premiers à sortir un CD "Enhanced" (amélioré), c'est-à-dire comprenant des pistes audio et vidéo : les Rolling Stones. Les communiqués affirment que les Stones ont pratiquement tout fait eux-mêmes. J'imagine parfaitement Mick Jagger : "mais enfin, je lui demande un loc_frame (), et au lieu de me retourner le handle, il me balance un pointeur sur une structure ! Bill, passe-moi le manuel, tu veux ?".

200 DE PLUS

Voici venir le n° 2 de "200 jeux pour PC". Tirée de la collection CD-Rom Shareware de chez Sybex, cette compilation regroupe les meilleurs jeux shareware pour Dos et Windows. Heretic, Descent, One Must Fall, Ports of Call (un jeu qui rappellera bien des souvenirs aux ex-ataristes et amigaïstes), les softs les plus connus côtoient aussi – ou hélas, devrais-je dire – quelques daubes notoires. Reste que l'utilisation de ce CD est rendue extrêmement simple, notamment grâce à une interface sous Windows se chargeant de répertorier tous les programmes par type et par environnement. L'installation se fait naturellement en cliquant sur le bouton adéquate. Un bon achat compte tenu de son faible prix.



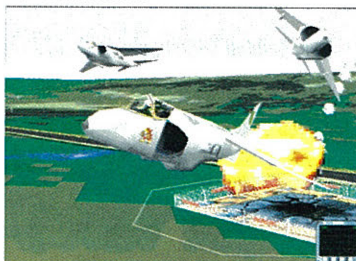
pardon

Pardon, ça n'a rien à voir, mais je voudrais remercier l'agence de pub qui s'occupe de la campagne TV du parfum Sculpture. On se cognait "Scrupture Scrupture" dans la bande sonore depuis des mois, une bande sonore qu'ils ont enfin changée. Merci, ah oui, merci.

Trois piverts ont creusé la mousse de protection de la navette Discovery qui devait s'envoler de Cap Canaveral le 8 juin dernier, pour se faire des nids. Résultat : graves dégâts, le tir est reporté au mois de juillet. Trois petits piverts ridicules qui empêchent une grosse fusée de plusieurs millions de dollars de décoller, c'est cocasse, non ?

pompon

Les possesseurs de US Navy Fighter seront heureux d'apprendre que Electronic Arts devrait faire paraître, vers le mois d'août, une disquette de données. Intitulée Marine Fighter, celle-ci permettra de retrouver les porte-avions, les avions sur le porte-avions et la mer tout autour. Le but du jeu sera d'atterrir sur le porte-avions, de descendre des avions (les autres) et aussi des porte-avions (les autres également). Bref, 35 nouvelles missions.





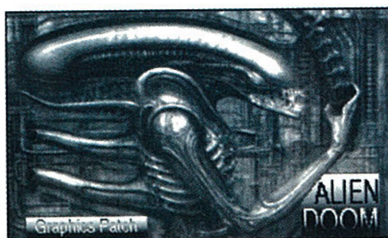
Singapour est encore plus méchant que les USA : le gouvernement a annoncé qu'il attaquerait quiconque enverrait des messages diffamatoires ou obscènes sur Internet.

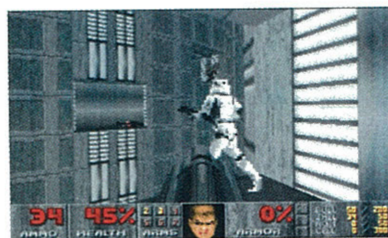
à tout faire

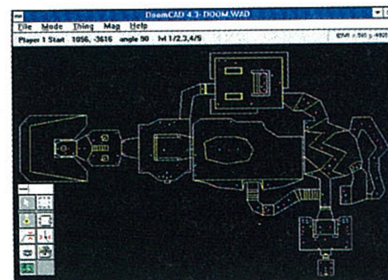
Corel, qui semble de plus en plus vouloir diversifier son activité, vient de lancer sur le marché le Corel CD Office Companion. Ce CD regroupe des utilitaires divers, parmi lesquels un grapheur, un logiciel de navigation Mosaic pour Internet, des outils de diagnostic system, des encyclopédies et des gestionnaires divers : fax, rendez-vous, ressources multimédia. Le CD dispose également de 15 000 images clipart et 200 images BMP, de sons, de 500 polices Truetype, d'un screen saver et autre lecteur de CD audio. Hélas, le prix annoncé (plus de 1 000 francs) paraît excessif pour ce qui n'est finalement qu'une collection d'utilitaires qu'on aimerait se voir proposer avec tout système d'exploitation digne de ce nom.

dans la peau

S'il ne fallait retenir qu'un seul jeu ayant fortement marqué l'univers de la micro-informatique, ce serait certainement Doom. C'est incroyable ce que ce soft a pu engendrer comme fans clubs, comme utilitaires divers et variés et parfois comme polémiques, eh eh ! Bref, le dernier recueil dédié à Doom nous vient de chez Sybex et il comporte quelque 300 Mo d'"add-on". De l'éditeur de la mort sous Windows permettant de créer ses propre niveaux à la manière d'Autocad, jusqu'à la simple astuce destinée à tricher, vous y trouverez absolument tout, y compris les meilleurs clones du jeu d'ID Software comme Heretic ou Corridor 7 par exemple. Bref, difficile de faire plus complet et tout cela pour 128 balles ! "Oh lui, 128 balles, mais c'est à peine le nombre de bastos qu'il faut pour le premier niveau".







MAUVAISE HUMEUR...



Dans l'émission "Cheula Ouate" du 27 mai dernier, débat consacré à la violence présenté par Christian Spitz, on a pu voir un reportage sur les jeux vidéo. Le plateau était constitué principalement de jeunes, d'un juge, d'un flic et d'un comique. L'autocongratulation est de mise dans les émissions du Doc. Enfin, je parle de lui, mais nous savons très bien qu'ils sont tous de la même veine, celle de la course à l'audimat et celle de l'ignorance. On n'applaudit pas une idée, on applaudit une phrase, chaque phrase. Le manichéisme de l'émission se transforme, par un étrange phénomène dichotomique, de telle sorte que toutes les idées émises convergent vers celle de l'animateur. L'idée de base est que les jeux vidéo sont violents. Pas d'alternative. Ici, on ne connaît pas Commander Blood. Jeu d'aventure ou de rôle. Pfff... Les golfs dont le caractère violent est mondialement reconnu, non, on fait l'impasse.

Pour illustrer les softs violents, on nous a présenté "Opération Jupiter", soft barbare puisque réalisé en collaboration avec la police. Pour les plus jeunes, rappelons que ce soft (qui date de 7 ou 8 ans, ça nous rajeunit pas) vous mettait dans la peau d'un commando du GIGN chargé d'éliminer des terroristes s'étant introduits dans une ambassade en ayant pris des otages. Dans le reportage, le réalisateur mettait l'accent sur le fait que le jeu était réaliste. Oui. Et alors ? Quand un commando de ce type intervient dans un avion avec des civils pris en otage et que le dénouement est heureux, tous ces bien-pensants nés d'une sous-culture under-underground sont les premiers à applaudir. Et ils ont raison. Dans quel but obscur n'aurait-on pas le droit moral de se plonger dans la situation de ces flics ? C'est réservé aux grands, on ne peut pas y jouer ? Un chaînon m'échappe...

Deuxième partie du reportage : les "jeux" nazis. C'est sans aucun remord que nous nous devons de condamner ces saloperies de produits créés par des tarés qui vont brûler des Turcs entre deux beuveries. Dans le cas présent, on nous montrait un "jeu" sous forme de QCM, dont les réponses étaient les plus réactionnaires possible. Le problème, c'est qu'on nous le présentait au même titre qu'Opération Jupiter. Or, ces "softs" sont interdits, ne s'achètent que sous le manteau et ne sont diffusés par aucun distributeur. Nous ne cherchons pas bien entendu à minimiser leur existence, mais quand on en parle, il faut faire quelques rappels. Ensuite, on a pu voir un mec qui parlait de jeux vidéo violents. Derrière cette personne, trois moniteurs. Sur celui du centre, une croix gammée, une vraie comme sur les drapeaux du IIIe reich. Connaissez-vous ce soft qui proposerait en écran intermédiaire ou économiseur d'écran un symbole de ce genre ? On ne fréquente pas les mêmes boutiques ; ou alors, par souci de sensationnel, on met ce symbole. Symbole facile : pas beau. Une colombe : beau. Un fusil : pas beau. À la longue, on en arrive à Orwell et son fameux bouquin 1984. On réduit le vocabulaire à quelques adjectifs pour mieux dominer le peuple, l'asservir. C'est d'autant plus grave que le débat est dirigé par une personne qui influence les gens (arrêtons de parler des jeunes !). Encore plus grave, elle est marquée politiquement. Les circonstances aggravantes sont là, elles aussi : pour illustrer la violence, on a parlé de la télévision (mais où ai-je donc vu ce débat ?... Ah, j'y suis, c'était à la télé), des jeux vidéo, de la banlieue, tous ces sujets qui font bien vendre. Et la littérature, c'est pas violent ça ? Lorsqu'il prenait le pseudo de Vernon Sullivan, Boris Vian n'était-il pas un être dangereux ? Enfin, c'est ce que les censeurs de l'époque voulaient faire croire. Les histoires racontées aux enfants ne sont-elles pas empreintes de cette violence ? Tout le monde s'en fout, plus personne ne lit, et c'est là la grande force de ce genre d'animateurs qui sait qu'il a un public conquis d'avance, que la médiocrité est un certificat de brio.

Léo de Urlevan

Visa et IBM s'associent pour exploiter les informations du premier sur le réseau électronique du second (IBM Global Network). Le Joystick World Domination Network, quant à lui, est en pourparlers avec American Express.

imagina©imagina.ina.fr

Le 3ème Festival européen de la Jeune création en infographie se tiendra à Bruxelles les 3 et 4 novembre 1995. Cette année, le festival s'ouvre aux images fixes. Si vous souhaitez participer à cette compétition, vous pouvez envoyer vos œuvres avant le 30 juin 1995 à Imagique-RTBF (Images fixes), ou avant le 30 septembre 1995 à l'INA (Images vidéo). Attention, vous devez être étudiant en Europe ou l'avoir été au moment de la réalisation de votre œuvre.

cd mieux encore plus

Voici le CD Plus, un nouveau format développé par Sony et Philips qui permettra de mixer sur un même CD des données audio et des données informatiques, sans que cela ne vienne gêner l'utilisation du CD à partir d'un lecteur audio ou d'un lecteur CD-Rom. Aujourd'hui, quand un artiste souhaite incorporer des données informatiques sur son CD Audio, il est obligé de les placer dès les premières pistes, à ne pas écouter sur une chaine hi-fi sous peine de klonker ses enceintes ou de se ruiner les tympans. C'est donc un progrès, yeepee. Philips et Sony auraient demandé à Microsoft d'apporter un peu de son savoir-faire. D'un seul coup, je ne sais pas pourquoi, mais c'est vachement moins bien, ce CD Plus.

Gary Kasparov, qui avait perdu contre un programme d'échecs tournant sur Pentium en septembre dernier, vient de prendre sa revanche : il a gagné un match et fait un nul. La belle aura lieu en février prochain à Philadelphie, où Kasparov devra affronter Deep Blue, un ordinateur d'IBM prévu pour calculer 100 milliards de positions à la seconde. Ce qui est un peu crétin, car ça ne servira qu'à prouver que la force brute est supérieure à l'intelligence, ce qu'on savait déjà. Ce qu'on aimerait découvrir, c'est comment un humain qui effectue en moyenne deux opérations par seconde fait pour battre un ordinateur qui en fait 100.000. Il a bien des raccourcis, Kasparov, dans son cerveau, non ? Ce sont ces raccourcis qu'il faudrait trouver.

Le cinéma X avait déjà parodié les grands classiques du cinéma, avec "Blanche-Fesse et les sept mains", "Dallax", "Spermula", etc. C'est au tour des jeux vidéo: "Sin City" (la ville du péché) vient de sortir.

L'un des deux inventeurs de l'Eniac, considéré comme le premier ordinateur du monde, en 1946, J.P. Eckert, vient de mourir d'un cancer. Ça doit faire bizarre de regarder le monde aujourd'hui, et de penser : c'est moi qui ait créé tout ça. Billou, Commodore 64, Doom, Cray, Mac et PC, Tramiel, ZX81, Internet, tout ça, ça vient de moi.

Scandale aux USA à cause de la bêta-test de Kazatchok95 : un petit programme, Registration, se charge de collecter des informations sur votre machine et sur tous les logiciels qu'elle contient, à chaque lancement de Bonne-nuit-les-petits95. Il construit une liste dont il ne se sert pour l'instant pas, mais on pourrait envisager, suivez mon regard, que cette liste soit envoyée automatiquement sur Microsoft Network lors de la connexion. Microsoft répond en disant que le programme en question est optionnel. C'est vrai, mais il n'est mentionné nulle part et il faut vraiment aller fouiller dans le système pour le découvrir.









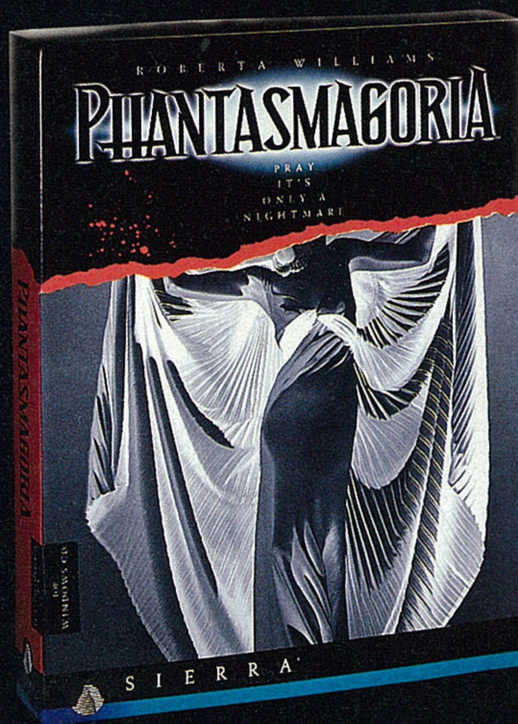
Vous connaîtrez vous aussi ce suspens et cette terrifiante angoisse, tout au long des chapitres fascinants de cette diabolique histoire. Vous y retrouverez tous les ingrédients qui ont fait le succès des grands classiques du film d'horreur et des polars les plus noirs. Grâce au talent de la célèbre scénariste Roberta Williams, aux meilleurs effets sonores jamais intégrés dans un jeu, vous vivrez avec Phantasmagoria une authentique expérience de cauchemar interactif, si réaliste qu'il vous semblera surgi de votre inconscient... !

Je ressens une étrange présence, des doigts glacials qui me serrent la gorge.
J'entends partout ces bruits inquiétants qui troublent mes moindres pensées.
J'essaye en vain de trouver le sommeil, mais mes nuits sont
peuplées d'épouvantables rêves.
Un réveil violent reste mon seul salut.



PHANTASMAGORIA

PRIEZ LE CIEL
QU'IL NE S'AGISSE
QUE D'UN
CAUCHEMAR



Disponible pour Multimédia PC, sur 6 CD


SIERRA®

Demandez notre Catalogue Multimédia :
SIERRA/COKTEL VISION, 25 rue Jeanne Braconnier • 92366 Meudon la Forêt Cedex • Tél.: (16.1) 46 01 46 00 • Fax: (16.1) 46 31 71 72

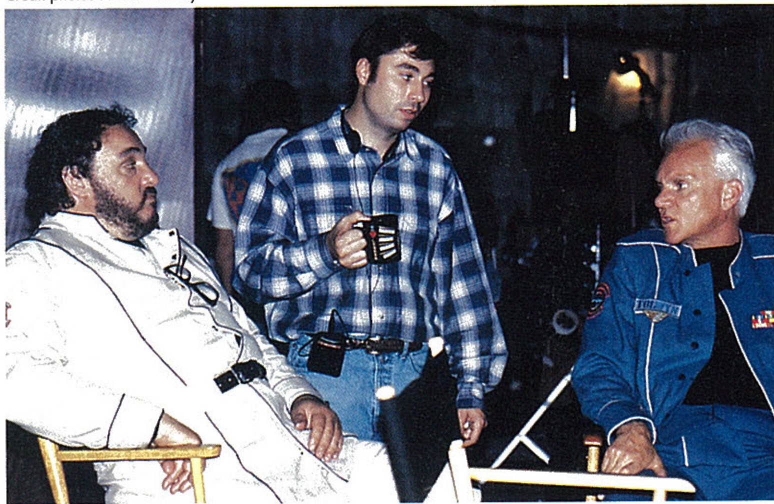
La saga Wing Commander va bientôt accoucher d'un quatrième épisode. Pour en savoir plus sur l'un des jeux les plus attendus de l'année, nous nous sommes rendus dans un studio d'Hollywood, en plein tournage.

WING Commander IV

The Price of Freedom

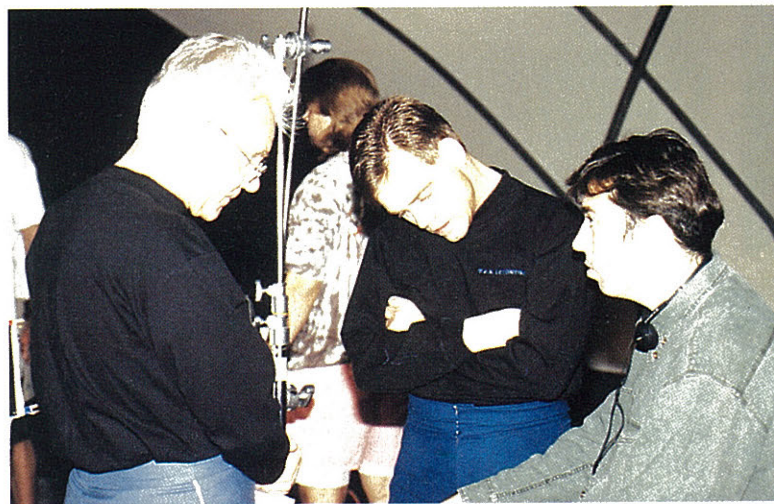
LE TOURNAGE

Crédit photos : Mike Kubeisy



Crédit photos : Mike Kubeisy





WING COMMANDER 4 : THE PRICE OF FREEDOM
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS - ORIGIN
SUR : PC CD [NOVEMBRE 95]
MAC CD [PEU APRES]

D'habitude, quand nous voulons voir des éléments d'un jeu en cours de développement, nous nous téléportons dans les locaux de l'éditeur, au milieu des programmeurs, des graphistes et de leurs ordinateurs. Ils font tourner une démo, on admire les graphismes, on écoute quelques bruitages et des musiques, les auteurs nous parlent de l'histoire et de tous les trucs tordus qu'ils ont l'intention d'ajouter, et là on est fixé, prêt à baver d'impatience en attendant la version finale. Pour Wing Commander 4, l'un des titres les plus chauds de l'année, rien de tout ça. C'est dans les studios Ren-Mar, en plein Hollywood, que j'ai rejoint Chris Roberts, créateur de la série Wing Commander. Une fois de plus, il s'est enfoncé la casquette de réalisateur sur la tête, et cette dernière lui va de mieux en mieux tant notre coyote semble à l'aise au milieu des caméras, des techniciens et des acteurs.

Un budget hollywoodien

Le développement de Wing Commander III avait coûté près de 4 millions de dollars, chose encore peu banale dans le monde du jeu vidéo. Wing IV dispose d'un budget bien supérieur, le soft est plus ambitieux également. Jamais tournage pour un jeu vidéo n'avait été aussi proche de ceux entrepris pour le cinéma.

La distribution, d'abord. Les pointures sont de plus en plus grandes, et les figurants se comptent par dizaines. Mark Hammill (La Guerre des Étoiles), reprend du service, il incarne une fois de plus le colonel Christopher Blair, votre personnage dans le jeu. Malcolm McDowell (Orange mécanique, Caligula, Tank Girl...) est de retour également, aux côtés de Tom Wilson (les trois volets de Retour vers le futur) et autre John Rhys-Davies (Indiana Jones et les Aventuriers de l'arche perdue), ou Chris Mulkey (Hank dans Twin Peaks). Le jour n'est peut-être pas si loin où les acteurs les plus demandés d'Hollywood mettront leurs pieds dans le monde du CD-Rom. D'habitude, les tournages pour jeux vidéo ressemblent plus à une comédie de tournage qu'à autre chose : la caméra est fixe, les acteurs gigotent sur des fonds bleus ou verts, et on n'en parle plus. Chris Robers a voulu, cette fois, traiter les séquences filmées de Wing IV comme on les aborderait pour un véritable film. Changement majeur, les acteurs n'évoluent pas que sur des fonds unis, mais au milieu de décors grandeur nature. Le pont du vaisseau, la cale, le bureau du super chef, tout est véritable illusion, made in Hollywood. En traînant sur le tournage de Wing IV, on se croirait paumé dans les couloirs d'un vaisseau futuriste. Mais c'est surtout l'utilisation de la caméra elle-même qui fera la différence. Chaque scène est filmée sous de nombreux angles, avec des gros plans sur les différents acteurs présents. Le jour où j'ai débarqué sur le tournage de Wing IV, l'équipe a passé la journée à tourner ce qui représente environ trois minutes de film. Autant dire que le montage sera riche. La caméra n'est plus fixe, elle tourne autour des acteurs (zoom avant ou arrière), le tout servant la dramatique de l'action. Chaque scène est filmée différemment, ce qui est peu habituel dans le monde du film interactif. Les effets spéciaux ne sont pas en reste, et pas seulement ceux qui seront ajoutés par ordinateur comme on peut s'y attendre pour un jeu sur CD-Rom. Les explosions, les tirs laser et les bâtiments en feu ne manqueront pas dans Wing Commander IV, un spécialiste des effets spéciaux ; et ses assistants font partie intégrante de l'équipe du tournage. Ils sont capables, tous ces types, je les ai vu faire voler des cercueils avec des bouts de ficelle !

Et le scénario ?

Ça, ne comptez pas sur moi pour dévoiler l'histoire du jeu. C'est le genre de chose qu'on évite en temps normal, quand on parle d'un soft à paraître. Il serait criminel de trop en dire dans le cas de Wing commander IV. Le scénario est cette fois vraiment important, plein de rebondissements, et l'intérêt du jeu en dépend grandement. Quelques petits éléments, quand même. Cette fois, la guerre contre

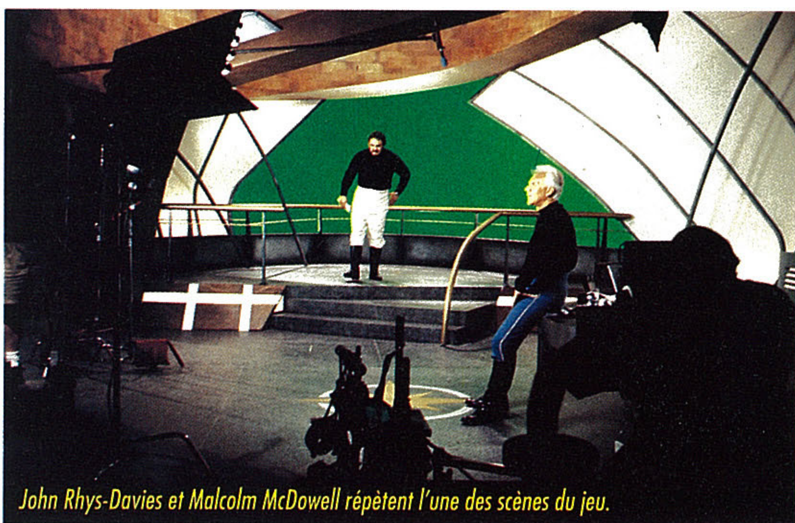
Chris Roberts, Dr Programmeur and Mr Réalisateur.

Peu à peu, Chris Roberts se transforme en véritable réalisateur de cinéma. Sur le tournage de Wing Commander IV, il nous parle de son nouveau bébé et de ses projets pour l'avenir.

"Quand les acteurs vont être intégrés dans des décors virtuels, on ne peut pas vraiment se permettre de faire des mouvements de caméra, c'est trop compliqué pour la suite. Et ce sont justement ces mouvements qui permettent d'intensifier la force du scénario dans un film. Dans Wing Commander IV, nous avons donc décidé de faire évoluer les personnages dans de véritables décors. Ce qui permet d'avoir plus de personnages dans chaque scène, contrairement à Wing III où ils n'étaient que deux ou trois à la fois. Dans un grand vaisseau spatial, il devrait y avoir des milliers de personnes". Toutes les stars de Wing Commander III sont de retour dans Wing Commander IV. Comment il a fait, le Chris, pour les motiver ? "On les a payés plus cher, et je pense qu'ils se sont beaucoup amusés dans l'épisode précédent. Le script est aussi meilleur que dans Wing III, les personnages sont plus développés, l'histoire est meilleure, les missions sont mieux intégrées". Et Chris, il s'amuse toujours autant ? "D'un jeu à l'autre, les choses ont véritablement changé. Maintenant, on travaille beaucoup plus comme pour un vrai film, avec des décors, des mouvements de caméra. J'apprends beaucoup plus. J'ai l'intention de diriger un film, en plus de créer des jeux." Un film Wing Commander verra le jour bientôt, alors ? "Le script est terminé maintenant, nous devrions commencer le tournage l'année prochaine. Puis je devrais commencer un film fin 96 ou début 97." Et ton prochain jeu ? " Nous travaillons actuellement avec Michael Moorcock pour créer le monde et l'histoire. C'est une sorte de jeu de rôles-arcade-aventure. Si vous aimez les jeux d'aventure à la LucasArts et les jeux de rôles, alors vous adorerez ce jeu. Il devrait sortir au milieu de l'année prochaine".

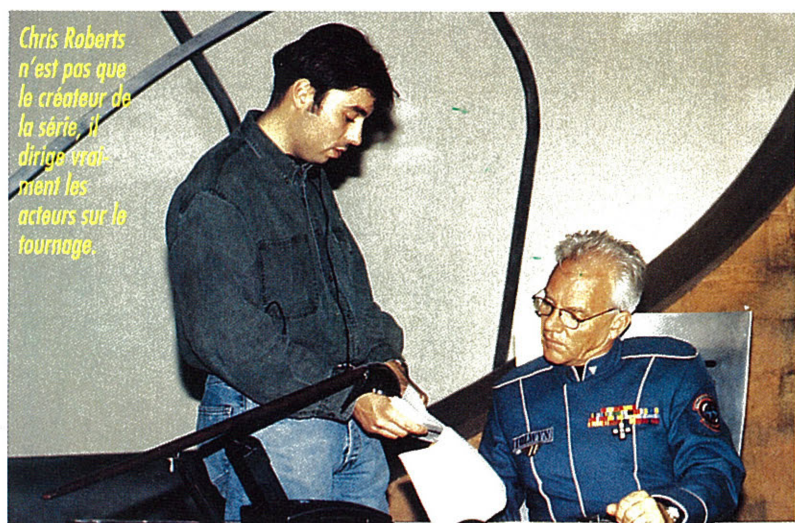


Crédit photos : Mike Kubeisy



John Rhys-Davies et Malcolm McDowell répètent l'une des scènes du jeu.

Crédit photos : Mike Kubeisy



Chris Roberts n'est pas que le créateur de la série, il dirige vraiment les acteurs sur le tournage.

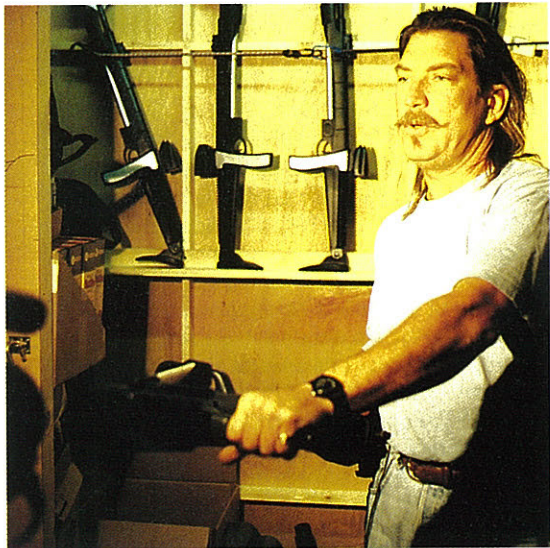
les Kilrathis, les gros chats de l'espace, est bien terminée, vous les avez bien fait morfler dans Wing Commander III, merci et encore bravo. Mais la paix n'est pas définitivement installée pour autant. C'est au sein même de la Confédération que des problèmes apparaissent. La guerre civile est proche, et la rébellion gronde aux périphéries de l'univers (régions que vous connaissez comme votre poche, si vous avez joué à Privateer). Vous allez donc enfiler le costume du colonel Christopher Blair, une fois de plus, et tenter de rétablir l'ordre et la paix si cela est encore possible.

Dans Wing Commander III, les scènes filmées étaient déjà de qualité, mais leur défaut principal était d'être plutôt accessoires. Vos décisions dans les séquences de dialogues n'affectaient pas vraiment le déroulement du jeu, en tout cas pas de façon radicale. Wing Commander IV devrait marquer une sérieuse évolution dans ce sens, et ces séquences ne seront pas que de simples jolis interludes, leur interaction avec le jeu lui-même sera réelle.

Le scénario de Wing Commander IV est d'ailleurs beaucoup plus complexe et tordu, il a été écrit par Terry Borst et Frank DePalma, deux vieux routards d'Hollywood qui étaient déjà responsables de l'histoire de Wing III. La psychologie des personnages a été grandement approfondie, les sentiments, les cas de conscience font leur véritable apparition dans le monde du jeu. Chris Roberts est d'ailleurs clair là-dessus, et fait remarquer que dans les bons films les spectateurs s'identifient ou s'attachent aux personnages. Le but est de nous faire partager ce même genre de sentiments dans Wing Commander IV. Allons-nous bientôt pleurer devant les écrans de nos ordinateurs ? On peut craindre le pire, quand l'équipe de Steven Spielberg va vraiment se mettre au CD-Rom.

Ouais, mais c'est un jeu quand même !

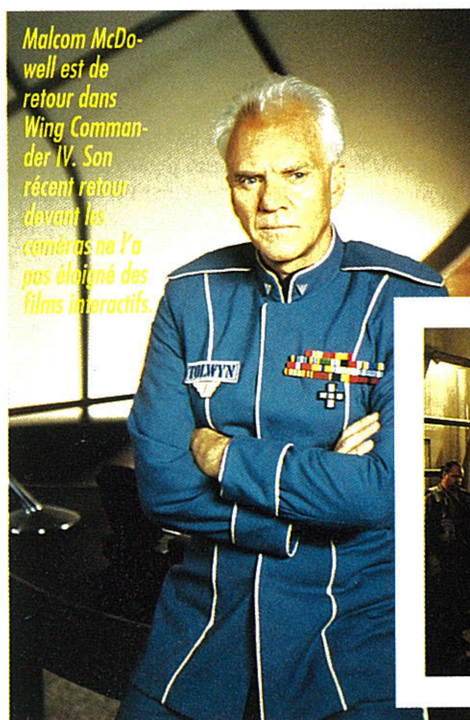
Attention, Wing Commander IV reste un jeu vidéo, il ne s'agit pas uniquement d'un film interactif. Rassurez-vous, vous allez voler dans l'espace, oui. Vous allez tirer dans tous les sens, massacrer tout ce qui bouge et prendre votre pied aux commandes de ces beaux vaisseaux futuristes. La partie "simulateur de vol" de Wing IV n'est pas



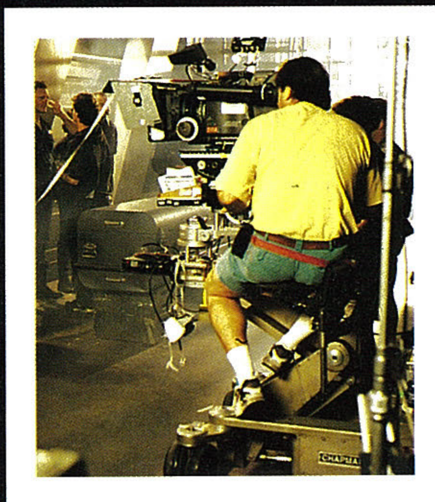


Crédit photos : Mike Kubeisy

très différente de ce qui était déjà en place dans Wing III. Seuls les textes des vaisseaux seront un peu plus beaux, ainsi que les décors au sol, mais le reste devrait être identique.
Par contre, les missions seront plus intéressantes. Vous prendrez part à des batailles mettant en scène de nombreux vaisseaux, les escadrilles pourront se séparer pour attaquer plusieurs objectifs à la fois, et le but de la mission pourra carrément changer en cours de route. Plus de surpises, donc !
Attention, nous n'avons encore rien vu tourner sur ordinateur. Pour l'instant, l'équipe d'Origin est en plein tournage ; celui-ci devrait être terminé à l'heure où vous lisez ces lignes. En parallèle, les graphistes s'occupent de créer les décors et les vaisseaux dans les bureaux d'Origin à Austin (Texas). Il ne restera plus qu'à mélanger le tout, scènes filmées et séquences calculées sur ordinateur, et à peaufiner l'intérêt et la difficulté des missions.
Wing Commander IV sortira sur CD-Rom PC avant la fin de l'année, en novembre si tout va bien. La version Mac devrait sortir peu après, contrairement à Wing Commander, devenu Super Wing Commander, et qui a mis pas mal de temps à voir le jour.
Le projet est ambitieux, nous vous en reparlerons quand les premiers éléments débarqueront dans nos ordinateurs



Malcom McDowell est de retour dans Wing Commander IV. Son récent retour devant les caméras ne l'a pas éloigné des films interactifs.



Le nouvel outil à la mode dans le monde du jeu vidéo, la caméra.



De véritables décors ont été créés pour Wing Commander IV.

Crédit photos : Mike Kubeisy

En France, le grand public le connaît pour ses apparitions dans Retour vers le futur. Les joueurs PC le connaissent surtout pour son personnage de taré dans Wing Commander III. Il est de retour, toujours aussi dingue.

Tom Wilson, un cinglé dans l'espace.



"Les différences entre Wing Commander III et Wing Commander IV sont énormes. Tout d'abord, je me fous des autres acteurs maintenant. Mark Hammil commence à m'ennuyer sérieusement, et je vais le frapper... Violemment et bientôt". Tom Wilson annonce la couleur. Si le personnage qu'il joue dans la série Wing Commander est taré, ne cherchez pas trop loin pourquoi on a fait appel à lui. À la fin de Wing III, Mark Hammil avait d'ailleurs déclaré qu'il ne reviendrait pas si Tom Wilson faisait encore partie de la distribution. "Wing commander III était une expérience nouvelle pour nous autres acteurs. Tout spécialement les scènes entières devant les écrans verts où il fallait tout simuler. Dans Wing Commander IV, de grands investissements ont été faits, nous jouons maintenant dans de vrais décors". Et ton personnage Tom, hein, qu'est-ce qu'il lui arrive, dans Wing IV ? "Ça, je peux pas le dire. Il ne faut pas dévoiler toutes les surprises. Mais des choses importantes vont se passer. Très importantes. Vous n'avez pas idée à quel point. Parce que vous êtes juste en train de regarder l'écran de votre ordinateur, et je ne suis qu'un petit bout de code digital dans votre ordinateur. Je veux de la sincérité. Ouvrez-moi, il y a une personne ici, avec des sentiments, avec un cœur. Une personne qui part en pique-nique avec la famille de Mark Hammil... Nancy, vous savez, Bobby ou Kenny, quels qu'ils soient."

Mais oui au fait, quoi de neuf ? Des tas de trucs plus ou moins utiles, bourrés de composants électroniques.



Modem Blaster 14.4 & 28.8

Quoi de plus classique qu'un modem ? Pas grand-chose à vrai dire. La différence entre les modèles proposés par la concurrence se situe essentiellement au niveau de l'offre logiciel qui comporte, d'une part, un CD incluant Descent, Warcraft en version spéciale, Doom et Heretic en version shareware, et, d'autre part, le Chameleon Internet Tools qui offre tous les utilitaires permettant de surfer à l'aise sur Internet. Delrina est également fourni et s'occupe de la partie Fax sous Windows. Là encore, Creative attend l'agrément de France Telecom avant de diffuser le produit en France. Reste à savoir quel en sera le prix.

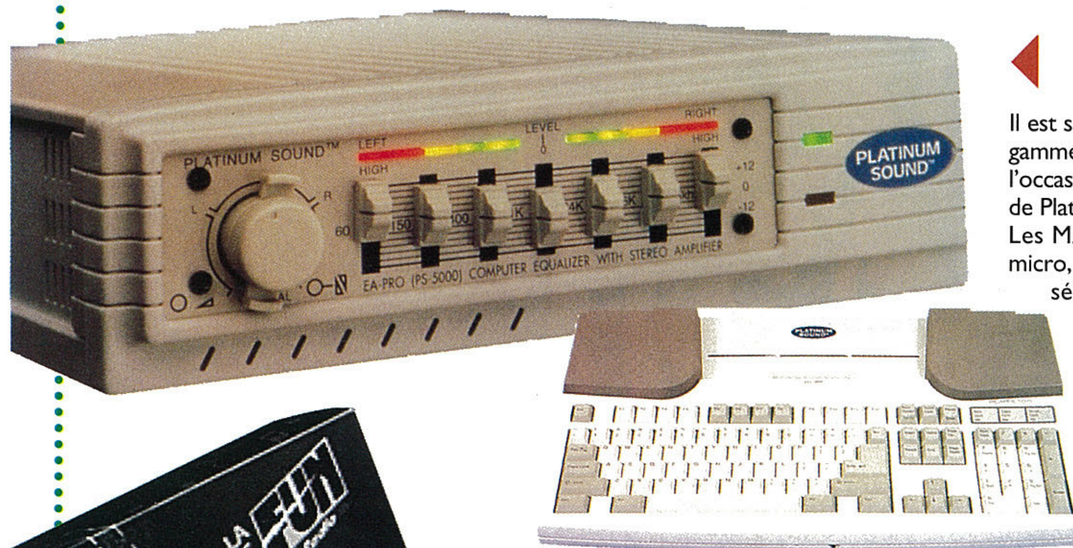
Fabricant : Creative Labs
Téléphone : (1) 39 20 86 00
Prix TTC : N.C.

Intel refile ses puces à atiCreve

Animée par une puce i750 d'Intel avec doubleur de fréquence, la RT300 de chez Creative permet la capture de séquences vidéo en Pal ou en NTSC à la cadence de 30 images par seconde en 320 x 240. La compression Intel Indeo 3.2 s'effectue au niveau hard de manière à ce que le débit d'écriture soit inférieur à ce que peut "encaisser votre disque dur". Certes, un disque d'1 Go reste fortement conseillé, surtout si vous décidez de procéder à de gros montages avec l'aide d'Adobe Premiere 1.1 inclus dans la boîte. La RT300 possède 3 entrées composites et une S-Vidéo. L'une des meilleures, sinon LA meilleure carte d'acquisition dans cette gamme de prix.

Fabricant : Créative
Distributeur : Créative
Téléphone : (1) 39.20.86.00
Prix TTC : 2 900 F





Une gamme originale

Il est suffisamment rare de voir une société proposer une gamme de produits réellement innovants, pour sauter sur l'occasion quand elle se présente. Voici donc trois produits de Platinum Sound, une boîte qui n'a pas froid aux yeux. Les MAK 100 et MSK 200 sont deux claviers incluant micro, haut-parleur et contrôle de volume, le second possédant un amplificateur de 13 watts en supplément. C'est absolument génial et vraiment pratique. Leur prix est respectivement de $100 et $175. Prix pour la France non communiqué. Le PS-5000 est un équalizeur/amplificateur pas plus gros qu'un drive 3"1/2 et qui, du coup, prend place dans un emplacement libre de votre boîtier. L'alimentation se fait en interne. Pratique lorsque l'on n'a pas de place. Prix US : $70.

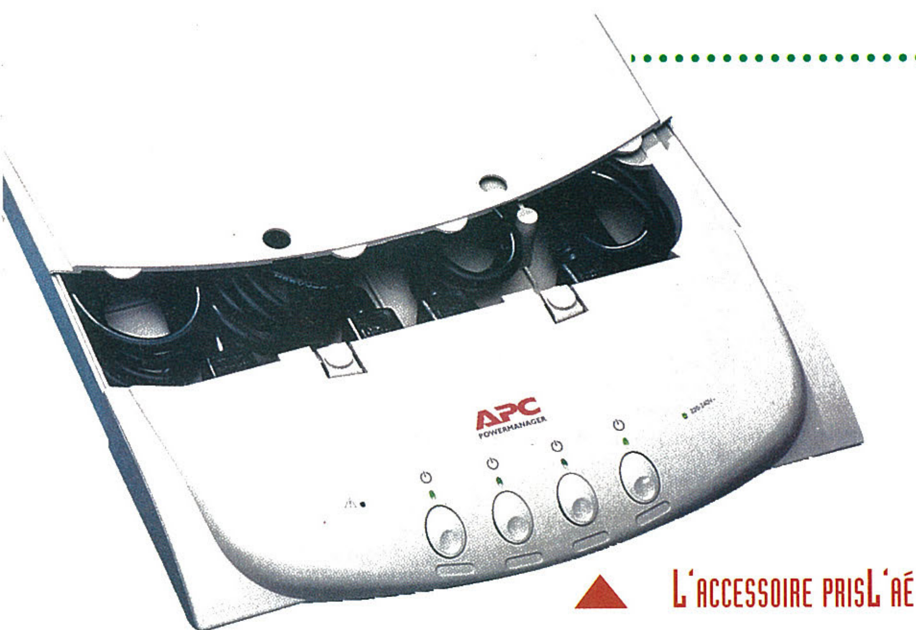
Fabricant : Platinum Sound
Distributeur : SC&T Belgique
Téléphone : (19) 32 3281 0651



Le son du blues

Nous vous avions déjà présenté la carte Bleu Sound dans un "Quoi de Neuf" précédent. Voici une nouvelle version de cette carte, la Bleu Sound Pro. Elle comprend désormais une quadruple interface CD (dont 1 IDE), un échantillonnage à 48 KHz 16 bits, une compatibilité SB Pro, MS Sound System, un synthétiseur OPL3 et un connecteur pour Wave Table. Le logiciel Bleu Quartz est également livré avec l'ensemble.

Fabricant : Bleu Tech
Distributeur : Bleu Technology
Téléphone : (1) 69 18 75 00
Prix TTC : 690 F



L'accessoire prisL'aé

Le Power Manager a été conçu pour prendre place sous votre moniteur. Il s'agit ni plus ni moins d'une multiprise adaptée à l'environnement informatique. On peut, à l'aide de simples interrupteurs, mettre en service ou hors-service l'un des cinq appareils qui y sont raccordés (lecteur CD externe, imprimante...) et enrouler le surplus de câblage à l'intérieur de la boîboîte. Chaque sortie étant protégée contre les micro-coupures et les surtensions, le PowerManager prévient tout incident électrique. Un accessoire intelligent mais assez cher.

Fabricant : APC
Distributeur : APC Europe
Téléphone : (1) 64 62 59 00
Prix TTC : 850 F

Juste un doigt !

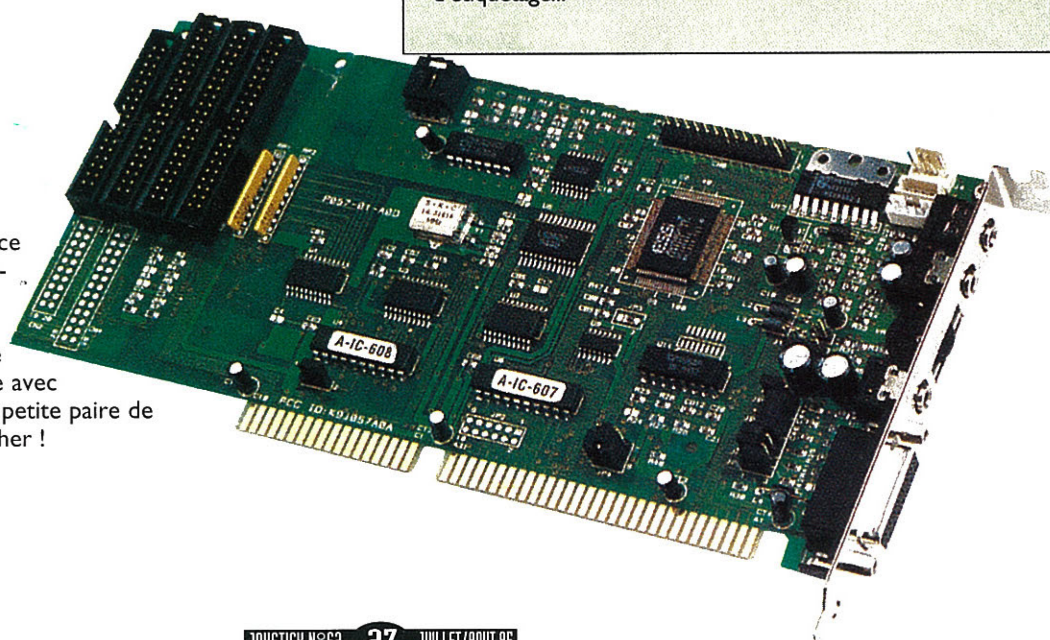
Le trackpad qui équipe les portables de la gamme Macintosh permet de remplacer avantageusement la souris en glissant le doigt sur une petite surface plane. Le Glide Point pour PC mesure environ 11 x 9 cm et se connecte sur un port série ou PS/2. Pour que votre micro obéisse au doigt et à l'œil.

Fabricant : Cirque Corp
Distributeur : Bande Magnétique
Téléphone : (1) 42 35 10 82
Prix TTC : 690 F

La dégringolade

Dans le genre "concurrence déloyale parce que je casse les prix à mort", Ubi Soft propose la Blue Power 16 DSP, une carte son 16 bits compatible Sound Blaster Pro équipée d'un DSP, d'un connecteur pour Wave Table et de 4 interfaces CD. Elle est livrée avec Sam&Max sur CD en français, ainsi qu'une petite paire de hauts-parleurs. Difficile de trouver moins cher !

Distributeur : Ubi Soft
Téléphone : (1) 48 18 50 00
Prix TTC : 690 F



C'est à cette heure-là qu't'arrives ?

Le jeudi 9 juin, se tenait une conférence de presse à l'hôtel Crillon pour la sortie d'une nouvelle console. Michel Brian, le PDG de Goldstar France, nous a donc fait un long exposé sur les bénéfices, sur la structure et les domaines d'activités de cette entreprise multinationale d'origine coréenne. Vint ensuite la présentation avec les spécificités techniques de la GDO-202P : elle est évolutive, elle répond aux normes PAL et possède un CD-Rom double vitesse. Sa technologie est à base de Cpu 32 bits Risc. Elle peut lire les CD qui lui sont dédiés, les CD-Photo, les CD-Graphique et les CD-Audio. On peut adapter jusqu'à huit manettes en série sur cette console. On nous a garanti le meilleur du meilleur au niveau du graphisme, des animations et du son, et affirmé qu'il existe déjà plus de cent titres disponibles sur lesquels nos amis les éditeurs ont parlé. En effet, cinq représentants des plus grosses sociétés éditrices de jeux vidéo étaient là : pour BMG IE, Cocktel-Sierra, Virgin, Electronic Arts, Infogrames. Ils ont tous parlé de leur produit, ils travaillaient tous pour la meilleure société de jeux d'édition de l'univers, ils ont dit que la GDO-202P était la meilleure machine du monde mais qu'ils développaient pour d'autres supports quand même. C'était juste informatif, il n'y avait que des journalistes quand même! Ils ont parlé de cibles, d'objectifs, de chiffres d'affaires sans doute pour permettre auxdits journalistes de remplir quelques lignes. Quelqu'un dans la salle leur a demandé à quel prix vendraient-ils leurs jeux; ils ont tous été unanimes : 300 francs. C'est bien les gars, hein, des jeux à 300 francs, hein, eh, les gars, les éditeurs baissent les prix, hein. Nudge, nudge. Puis, nous avons tous été conviés à passer dans la salle jouxtant celle de la conférence pour voir la 3DO ! Eh, oui, c'était le lancement OFFICIEL de la 3DO Goldstar. Elle sera disponible aux alentours de 2 990 francs. Bon, c'est vrai je vous ai un peu fait languir, je ne l'ai pas dit tout de suite, on le savait déjà en y venant. Donc, un an après sa sortie en Angleterre, la 3DO débarque en France. C'est vraiment classe.



Inutile de vous dire que la presse spécialisée était plutôt intéressée par les images projetées sur grand écran de la M2, la 3DO de seconde génération. Tiens, à propos, si vous voyez des jeux 3DO à plus de 300 francs, voire 400 francs, ça doit être une erreur d'étiquetage...

LORD CASQUE NOIR

Réputées pour leur grande rapidité sous Windows mais aussi pour leur piètre prestation sous Dos, les cartes MGA de Matrox s'enrichissent d'une nouvelle venue, la Millennium, qui ne manque pas d'atout dans ses puces.

PC (Bus PCI)

Matrox récidive

MGA Millennium

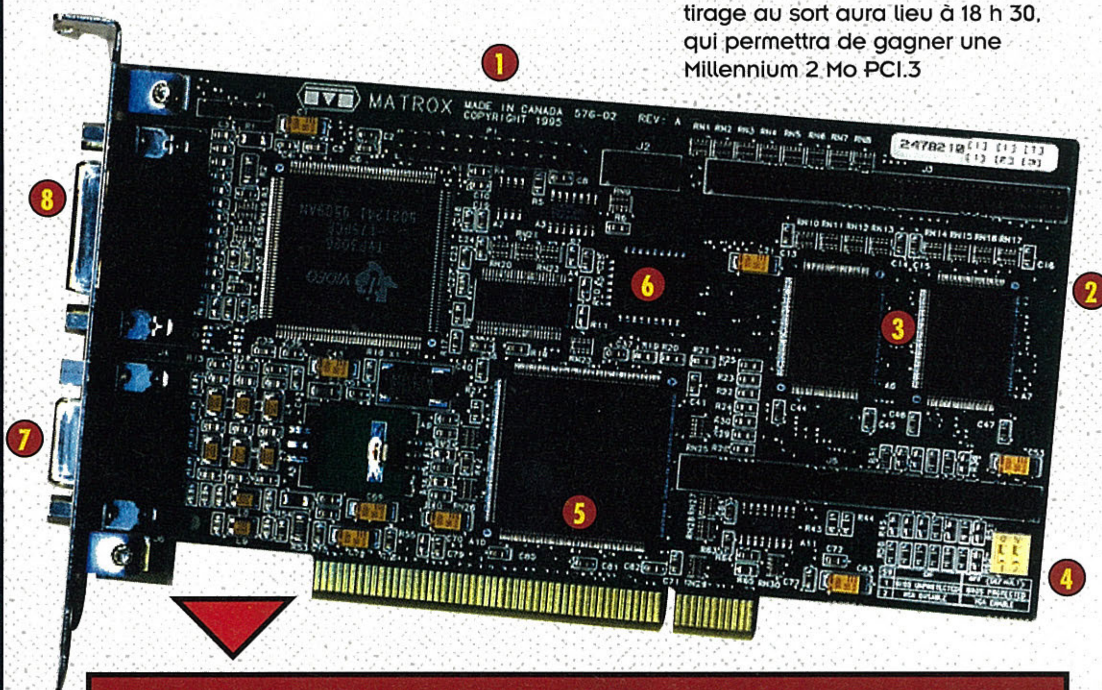
Ce constructeur canadien de cartes graphiques se fait régulièrement remarquer grâce à ses innovations techniques. Il fut le premier à proposer une carte accélératrice 64 bits pour Windows qui laissa la concurrence loin derrière des mois durant, fait relativement rare dans le milieu. Il fut aussi le premier à lancer l'accélération 3D hardware avec la récente MGA Impression testée dans nos colonnes. Mais si ces cartes vidéo ravissent bon nombre d'utilisateurs professionnels, il n'en est pas de même en ce qui concerne les joueurs que nous sommes. Les performances sous Dos sont en effet paradoxalement pitoyables, à tel point que certains logiciels en deviennent injouables. L'arrivée de la MGA Millennium vient remettre les pendules à l'heure, et la concurrence va une fois encore tirer la langue.

Non contente de mettre à profit un nouveau système de Ram nommé WRAM, la dernière-née de Matrox accélère désormais l'affichage Dos tout en conservant ses facultés de calculs 3D. On se retrouve dès lors avec une véritable bête de course à un prix relativement abordable, compte tenu des performances. Sous Windows, pas de problème, elle s'impose dans le peloton de tête des cartes accélératrices pour un prix souvent inférieur à ses concurrentes. Les performances sous Dos sont aussi excellentes, mais restent en-deçà de la Tseng Labs ET 4000/W32, particulièrement brillante dans ce domaine. Enfin, la qualité des utilitaires fournis est sans égale, notamment sous Windows avec quelques fonctions très pratiques. Les utilisateurs de Windows NT, OS/2 Warp, AutoCad et 3DS ne sont pas non plus oubliés, mais il demeure regrettable que 3DStudio ne puisse profiter de l'accélération 3D en temps réel avec les drivers actuels. Ce n'est en revanche pas le cas d'AutoCad ou de Caligari Truespace 2.0. Avis aux amateurs d'images de synthèse !

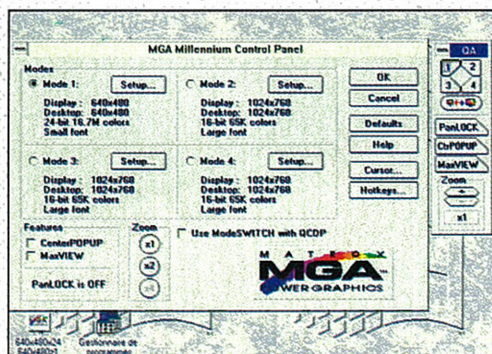
Sachez, pour terminer, que la Millennium peut recevoir un module d'extension WRAM jusqu'à concurrence de 8 Mo (1 450 francs pour le 2 Mo) ; mais également un module nommé Media XL offrant la décompression hardware et la capture vidéo pour environ 2 200 francs.

REMARQUE

À l'occasion du lancement de la carte Millennium, Matrox et Virgin organisent une journée de démonstration le 1er juillet de 10 h à minuit dans l'enceinte du Megastore sur les Champs-Élysées. Vous pourrez y voir notamment une version de Nascar Racing et de 3D F/X exploitant les capacités 3D de la carte. Un tirage au sort aura lieu à 18 h 30, qui permettra de gagner une Millennium 2 Mo PCI.3



1. Port VESA
2. Connecteurs pour module d'extension de la WRAM (2,4 ou 6 Mo).
3. 2 ou 4 Mo de WRAM selon le modèle de base. Ce nouveau standard s'avère être 50 % plus rapide que la VRAM tout en étant 20 % moins cher.
4. Active ou désactive le mode VGA. Si votre carte VGA est intégrée à votre carte-mère ou si vous voulez conserver votre ancienne carte, il est possible de désactiver la MGA qui n'entrera en action que lorsque ses drivers feront appel à elle.
5. Le processeur MGA 2064W offre des caractéristiques impressionnantes avec une accélération 64 bits Windows et 32 bits Dos, décompression vidéo AVI, QTW hardware et MPEG en software, une gestion de la 3D câblée avec ombrage de Gouraud et une fréquence de rafraîchissement permettant de travailler en 1600 x 1200 non entrelacé.
6. Flash Bios. Le Bios peut être mis à jour par l'utilisateur en téléchargeant celui-ci sur le BBS de Matrox.
7. Sortie VGA.
8. Connecteur pour module d'extension vidéo.



Le panneau de contrôle de la Millennium permet de modifier la résolution ou le nombre de couleurs sans avoir à rebooter. Il est accompagné d'une petite télécommande regroupant les fonctionnalités de la carte telles que le zoom et le bureau virtuel.

FICHE TECHNIQUE

Prix : À partir de 2 549 F TTC avec 2 Mo de WRAM
Fabricant : Matrox
Distributeur : Matrox France
Téléphone : (1) 45 60 62 00

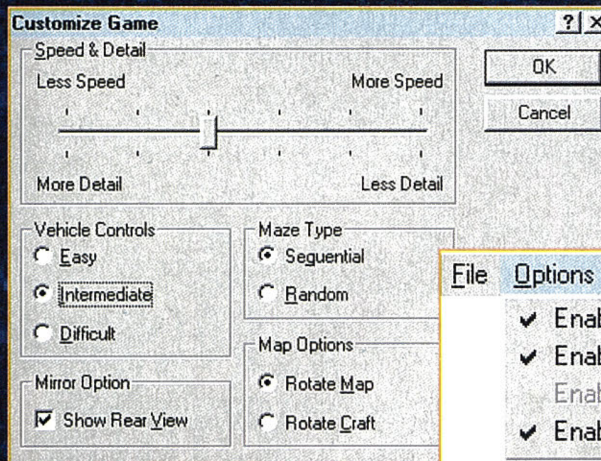
Windows 95,

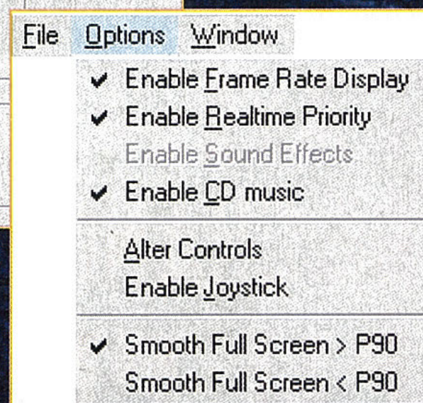
AMI DES JEUX



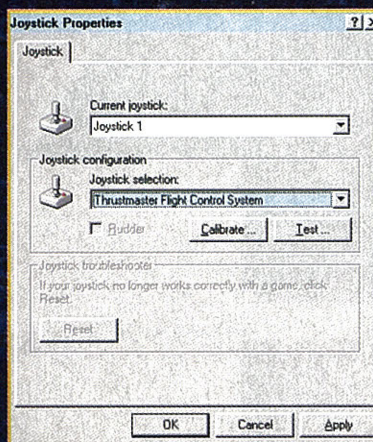
Microsoft annonce Windows 95, ex-Chicago, ex-Windows 4, pour le 24 août aux États-Unis et le 4 septembre pour la France. Rarement un éditeur aura fait autant d'efforts pour être irréprochable dans tous les domaines : l'interface graphique qui succèdera à l'actuel Windows 3.11 fait preuve - aux dires de l'éditeur - d'une grande ingéniosité dans le domaine des réseaux, des portables, du multimédia, etc. Windows 95 va grandement simplifier l'informatique domestique, surtout dans le secteur du jeu. En quelques images, voici les bouleversements que devraient connaître les amateurs de jeux d'ici Noël.

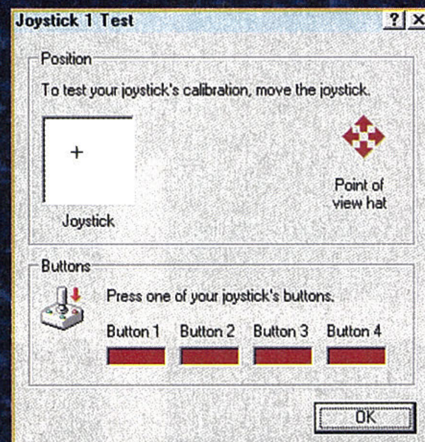
À gauche, l'ancien jeu, Doom II. À droite, le nouveau jeu, Pitfall (Activision). Il est possible de jouer à un jeu Dos depuis Windows 95. Il existe tout de même une différence majeure entre les deux jeux : Doom II, conçu avant W indows 95, ne peut se jouer qu'en plein écran. Ici, il est donc en mode «Pause» forcé. En revanche, Pitfall se joue tel quel, en fenêtre. Notez que les réglages sonores de la carte (accessibles par le panneau de contrôle ou par le gestionnaire de fichiers) sont modifiables à volonté au cours d'une partie.



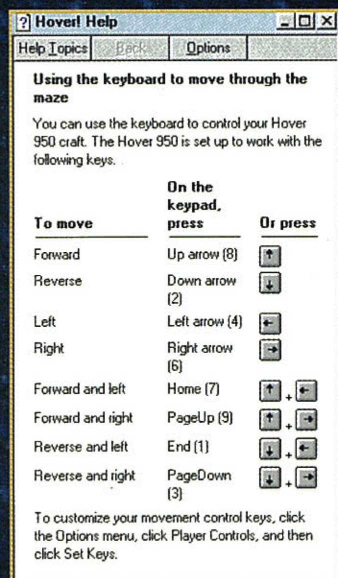


On accède aux options du jeu de la même manière que dans un logiciel «traditionnel».





Si ce détail vous inquiétait, sachez que le joystick est désormais reconnu par Windows 95 au même titre qu'une banale souris. Les modèles acceptés sont nombreux, dont les classiques Thrustmaster, Flightstick Pro et Gravis. On peut aussi déclarer un palonnier ou un accessoire tel que le Weapon Control System de Thrustmaster.



On compte sur les éditeurs pour économiser le papier (Sauvez les arbres !) et nous concocter des aides en ligne avec de jolies images.

Microsoft vend, depuis le début de l'année, le Game Software Development Kit (Game SDK) aux éditeurs de jeux. Pour simplifier, disons qu'il s'agit d'un lot d'outils de programmation destiné à automatiser les appels au matériel. Une aubaine pour les programmeurs : ils ne se cassent plus la tête à concevoir un driver pour chaque carte graphique, n'ont plus besoin de se limiter au mode CGA (320 x 200). Le Game SDK leur permet même de contourner le GDI (l'interprète de Windows pour l'affichage) pour aller plus vite. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les jeux sont plus rapides que sous Dos et plus faciles à programmer. Il ne faut pas être grand clerc pour prédire la fin des jeux sous Dos... Microsoft fournit également le Reality Lab 3D (pour concevoir des jeux du style Doom), la décompression logicielle MPEG, et des tas d'autres surprises réjouissantes pour un joueur.

Le prix à payer est d'abord d'ordre éthique: pour jouer, il n'y a plus de choix possible, il vous faudra acheter Windows 95 ou vous couper de l'actualité. Il est ensuite d'ordre matériel. Puisque les jeux se lanceront depuis Windows 95, votre carte son devra impérativement être compatible Windows. De plus, un minimum de 8 Mo de mémoire vive sera indispensable sous peine de transformer votre jeu en simulation de 286 SX/25... Quant à la puissance de votre machine, il y a fort à parier que la machine de jeu de 1996 sera un Pentium. D'un autre côté, il faut admettre que les problèmes de configuration matérielle, de répartition de mémoire, d'incompatibilité de carte graphique et autres plantages en tous genres seront un vieux souvenir, Windows 95 assurant le rôle de surveillant général. Quoi qu'il en soit, vous avez jusqu'à Noël pour muscler vos configurations. Les plus grands éditeurs, comme Origin en passant par Mindscape, sortiront leurs premiers jeux «Designed for Windows 95» à cette date.

Reportage

APRES TORONTO, TOKYO, SAN FRANCISCO, LONDRES, BERLIN, MADRID, PARIS A ENFIN SON CAFÉ INTERNET :

DU LUNDI AU VENDREDI, DE 10 H À 22 H.
CAFÉ ORBITAL,
4, RUE DU QUATRE SEPTEMBRE,

Café Orbital

internet access

75002 PARIS
TÉL. : (1) 42.80.24.74
FAX : (1) 42.82.09.74
E-MAIL: ORBITAL@IWAY.FR

12 HEURES

Il est midi, ben c'est super. Mon carton d'invitation à la main, j'entre péniblement dans le Café Orbital. C'est l'inauguration. La foule compacte du cyber-gratin artistique se presse autour des six DX2-80 connectés à Internet en poussant des "Oh!" et des "Ahhh!..." admiratifs. Partout, ça discute sec de multichoses et d'autoroutes du schpoutz-truc. Les petits-fours passent un mauvais quart d'heure, et moi, j'ai déjà paumé ma copine. Ça faisait cinq minutes qu'elle sautillait, prise d'une dévorante envie d'aller aux toilettes... c'est pas une surprise, l'informatique lui fait toujours cet effet-là.

13 HEURES

En fait, le Café Orbital s'avère être une bête buvette, plutôt jolie d'ailleurs. Au premier étage, c'est sandwich panini et salade au curry, et au second, une espèce de club où, pour trente cinq balles la demi-heure, on peut louer un terminal et se taper la grande balade sur Internet ou jouer en réseau à Doom et Heretic. Des cramés d'Internet sont aussi là. Ils s'échangent des adresses, des bons plans. Je les accoste. "Bonjour, je suis journaliste à Joystick." Ils sourient et m'invitent à me joindre à eux, me racontent qu'ils se sont donné rencard ici par E-mail, qu'ils s'étaient souvent rencontrés sur le Net mais jamais en chair et en os. La discussion s'enlise rapidement. "Non, des photos de Winona Ryder à poil, t'as aucune chance d'en trouver sur alt.binary.pictures.celebrities.nudes... par contre, Umma Turman en slip..."



15 HEURES

J'ai retrouvé ma gonzesse ! Elle était en train de se faire draguer par un rasta-cyber-artiste. Je m'incruste, le bonhomme me salue froidement. "Bonjour. Tu t'intéresses un peu à l'informatique ?", qu'il me demande... Je lui réponds que : "Oui, un peu, mais je ne comprends pas tous les mots, "disquette" par exemple reste pour moi une énigme." Je passe pour un con, c'est un délice. Ses yeux de braise plantés dans ceux de ma copine, le voici parti dans une explication web-foireuse à propos d'Internet : "C'est une dialectique néo-culturelle qui te parle à toi en tant qu'homme de l'avenir... tu me suis ?". Tu m'étonnes que je te suis, crétin ! Draguer en parlant d'informatique, ça fait quinze ans que j'essaye, quinze ans que c'est le bide. Une fois, j'avais même amené mon Oric Atmos à une boom. Toute la soirée j'ai joué à "L'aigle d'or", tout seul.

18 HEURES

Et je me casse. Ma copine serait bien restée cinq minutes de plus, histoire de parler encore un peu informatique avec tous ces gens sympa : "Pour une fois qu'on s'amuse, tu fais chier, merde !" Je lui explique qu'elle a son bac à réviser et qu'Internet, on l'a à la maison, qu'on rentre maintenant, et que si ça continue, on va rater le film sur TF1.

Monsieur Pomme de Terre



INTERVIEW DE JEAN-CHRISTOPHE BOUVET.
Acteur, scénariste, réalisateur, rencontré au Café Orbital:
Il est 14 heures, et je me fais draguer dans le cyber-café. Manque de bol, c'est par un cyber-monsieur. Un type célèbre même, un acteur qui a joué dans J'embrasse pas ou La cité de la peur, et qui a été césarisé pour Sous le soleil de Satan. Parlons un peu d'informatique, voulez-vous ?

Joy- J'ai déjà vu votre tête quelque part, non ?
Jean-Christophe Bouvet: T'as pu voir ma tête à la télé, au ciné, ou dans la pub aussi. Je joue avec beaucoup de talent une bouteille d'Orangina dans un spot réalisé par Alain Chabat qui est diffusé en ce moment sur l'antenne.
Joy- Mais qu'est-ce qu'un type comme toi vient faire dans un café Internet ?
JCB- Le cinéma a bouffé le théâtre, la télé à bouffé le cinéma, et l'informatique finira par bouffer la télé. Ici, je m'y prépare.
JOY - Tu fais quoi avec ton ordinateur ?
JCB - Ben la première chose que j'ai faite, c'est taper mon nom et mon prénom sur Internet. Je suis tombé sur toute une filmographie de moi ! Ça m'a fait très plaisir. Vraiment, ça valait l'achat d'un modem !
Joy - Et qu'est-ce que tu attends d'un lieu comme l'Orbital Café ?
JCB - Des rencontres autour des machines.
Joy - Pour toi, l'informatique, c'est l'avenir des acteurs ?
JCB - Les acteur virtuels comme Borhinger, je pense que c'est pour un avenir très lointain. Il y a dix ans, on parlait de l'écran plat accroché à nos murs, des soucoupes volantes dans les rues de Paris, et on attend toujours... La mort de la pellicule et les acteurs de synthèse, c'est idem : de la S.F.
Joy- Tu connais l'Hypertexte ?
JCB - Oui, c'est comme les livres dont vous êtes le héros, on clique sur un mot et on rentre dans une nouvelle histoire. J'ai toujours été pour les récits destructurés. Les producteurs demandaient toujours à Jean-Luc Godard : "C'est quoi l'histoire, dans ton film ?" ; et lui répondait systématiquement : "Y a pas d'histoire ! Y a pas d'histoire !" C'est la façon dont on raconte les choses qui est importante. Et là, on tient un nouveau support. Mais pour l'instant, je suis encore un peu déçu. Mon CD-Rom sur Performa 630, je le trouve encore un peu lent.
Joy - Ça te dirait de jouer dans un jeu vidéo ?
JCB - Absolument. En 1975, j'ai fait un film porno, très beau et très sérieux. On était très fier, on ne voulait surtout pas qu'on nous dise : "C'est érotique ce que vous faites". Non, c'était du porno, et plutôt hard dans le genre ! De Shakespeare jusqu'au porno, en passant par les jeux vidéo, tout m'excite et me plaît bien dans le métier d'acteur. J'étais Satan dans Sous le Soleil de Satan de Pialat, j'ai joué des étrangleurs de petites filles, j'ai une gueule de sadique ; et pour les jeux vidéo, je pense être un personnage méchant qui peut être tentant non ?
Joy : Oui monsieur.

Un sandwich, un café, Internet, et l'addition !

“La fin justifie les moyens”

Machiavélique / adj. - rusé et perfide. Une manoeuvre, un procédé machiavélique << Machiavélisme / n.m. - doctrine de Machiavel; art de gouverner efficacement sans préoccupation morale quant aux moyens.







Partez à la conquête du monde dans ce nouveau jeu de stratégie

Machiavelli the Prince

Version PC CD-ROM

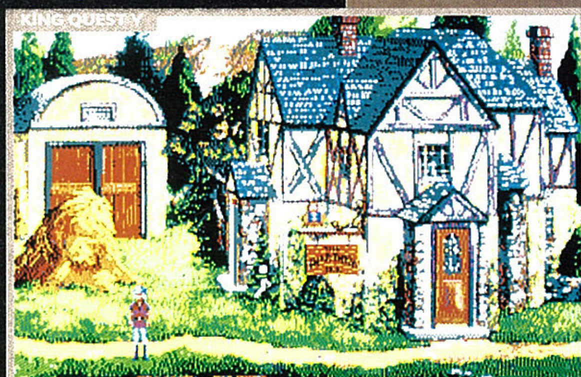
MICROPROSE

3615 MicroProse, 28 Rue Armand Carrel, 93108 Montreuil cedex. Tel (1) 48 57 05 54

Cyrille Baron

INTERVIEW


KING QUEST IV


KING QUEST V



KING QUEST VI


KING QUEST VII

Sierra en

Depuis plus de 15 ans, Roberta Williams crée des jeux chez Sierra on Line, dont elle est la co-fondatrice avec Ken, son mari. Dès ses premières années d'activité, Sierra est devenue une société phare qui a imposé un style devenu depuis un véritable standard du jeu d'aventure. Roberta Williams, actuellement en train de fignoler Phantasmagoria, a accepté de répondre à nos questions.

La première contribution de Roberta Williams au jeu fut Mystery House. Programmé par Ken, ce jeu d'aventure mêlant textes et images se vendit à plusieurs milliers d'exemplaires dès sa sortie, bien qu'à l'époque le marché fût plutôt confidentiel. En 1982, une collaboration avec Jim Henson, le créateur des Muppets, déboucha sur le jeu Dark Crystal. Le succès de ce jeu d'aventure, phénoménal, permit à Sierra de passer à la vitesse supérieure en raison de l'apport financier généré par les ventes. Deux ans plus tard, Roberta Williams lançait le premier volet de sa célèbre saga, King's Quest: Quest for the Crown. Ce jeu d'aventure en 3D, premier du genre, imposa de façon définitive le "style Sierra". Suivirent divers produits dont le célèbre Black Cauldron. Ouf ! la souris commençait à s'imposer, et grâce à Roberta Williams, les jeux d'aventure ne nécessitaient plus, de la part de l'utilisateur, la saisie de commandes textes au clavier. Pour avoir testé ces produits à l'époque de leur sortie sur ST, je peux vous certifier que ce fut vraiment un tournant décisif. En 1987, Mixed Up Mother Goose ouvrit la voie aux produits éducatifs de qualité. Encensé par la profession, Mother Goose se vendit à 200 000 exemplaires, et en 1989, King Quest IV fut le premier jeu à offrir un graphisme en VGA et une bande son stéréo. Huit ans après sa sortie, Mother Goose, toujours d'actualité, bénéficiera à la rentrée d'une version "Deluxe". Quant à Sierra, tout va bien pour eux. L'entreprise familiale compte désormais 700 employés, et l'on estime qu'elle détient 20 % des parts du marché des logiciels ludiques et éducatifs dans son pays d'origine. En 1993, Sierra s'est associée avec l'éditeur Coktel Vision afin de développer une stratégie commune. Coktel Vision s'occupe du développement, de l'édition et de la commercialisation des produits du groupe en Europe, et Sierra est responsable du marché américain. Par ailleurs, chaque éditeur se charge de la traduction des produits de son partenaire.

ligne

Moulinex: Avez-vous déjà pratiqué les jeux de rôles ?

Roberta Williams: Du genre Dungeon & Dragon ? Non, ce n'est pas le type de jeux qui me donnent envie de jouer. En revanche, pour parler de jeux micro, j'en ai essayé beaucoup. J'ai adoré Monkey's Island, par exemple.

Mlx: Vous arrive-t-il encore de jouer pour votre plaisir ?

R.Williams: Très rarement, je n'en ai pas le temps ! Je vois beaucoup de jeux, mais je ne peux pas m'offrir le luxe d'y jouer.

Mlx: N'avez-vous pas envie d'explorer d'autres types d'univers, par exemple cyberpunk ?

R.Williams: Pour l'instant, je ne travaille pas sur un projet de ce type, mais d'autres le feront chez Sierra. Phantasmagoria 2, auquel je ne participe pas, mêlera horreur et cyberpunk. Le script sera écrit par Loreleï Shannon, qui a travaillé avec moi sur King's Quest VII.

Mlx: Quels sont vos hobbies ?

R.Williams: Les voyages, la lecture, l'aérobic et les balades en vélo. J'aime les animaux.

Mlx: Que lisez-vous en ce moment ?

R.Williams: Un bouquin sur la période mégalithique en Europe, plus particulièrement à Stonehenge.

Mlx: Vous parliez de Monkey Island ; chez les concurrents, avez-vous été impressionné par un jeu en particulier ?

R.Williams: Bien sûr, depuis le temps ! Par exemple, je pense que Myst est un grand jeu, bien écrit, bien réalisé et intéressant à jouer.

Mlx: Avez-vous de bonnes relations avec les autres éditeurs de jeux ?

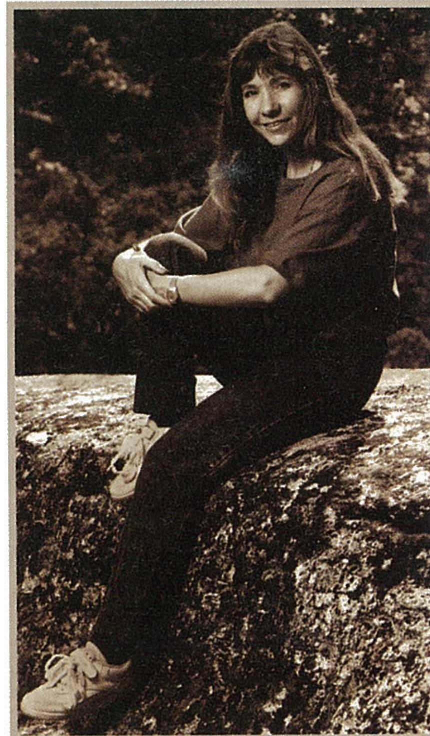
R.Williams: L'entreprise Sierra a de bonnes relations avec le reste de la profession. Nous faisons partie de la même industrie, et avons de ce fait des centres d'intérêt en commun. Mais en ce qui me concerne, je me consacre surtout à Sierra et à mes jeux.

Mlx: Envisagez-vous un jour de mettre un terme à la saga King's Quest ?

R.Williams: Le thème est-il usé ? Je pense que non. KQ8 sortira cette année, et on peut envisager un KQ9, KQ10, etc. Tant qu'une demande existera au niveau du public, nous continuerons à la satisfaire.

Mlx: Pourquoi vos jeux sont-ils tous axés sur la réflexion plutôt que l'action ?

R.Williams: Mes jeux n'ont pas la même philosophie que, par exemple, la série des Ultima. Il est normal qu'un jeu inspiré de Dungeon & Dragon fasse la part belle à l'action, mais dans le genre aventure, la réflexion prime. L'action peut parfois faire partie de l'aventure, mais certainement pas en être le moteur principal.



Mlx: Beaucoup de vos jeux sont pour tous publics. Les jeux violents vous dérangent-ils ?

R.Williams: La violence pour la violence ne m'intéresse pas. Mais que certains jeux puissent gagner à être violents, c'est certain. Je pense qu'il existe des histoires violentes, et que si l'on souhaite bien les raconter, il faut que cette violence transparaisse. La violence fait parfois partie de la vie, il est normal qu'elle fasse parfois partie des jeux.

Mlx: Avez-vous déjà pensé à créer un jeu proche de la réalité, plus axé sur la vie de tous les jours ?

R.Williams: Non, je ne le pense pas. Mon imagination me pousse vers le fantastique, la magie.

Mlx: Pourquoi avoir écrit un jeu comme Phantasmagoria ?

R.Williams: J'ai toujours apprécié les films d'horreur, les livres d'horreur, les meurtres mystérieux et le fantastique en général. En tant qu'écrivain, je me suis demandé si je pouvais être capable d'écrire une histoire de ce type. C'est un genre très intéressant d'un point de vue stylistique, car il oblige à décrire le "méchant" de façon très réaliste. En terme de jeu, ce fut aussi un challenge que d'essayer de faire passer ce réalisme à l'écran.

Sierra en ligne



Mix: Le script a-t-il été long à écrire ?
R.Williams: En ce qui concerne l'écriture pure, j'ai mis trois mois. Mais avant que je ne commence ce script, nous avions déjà réfléchi au concept du jeu, à sa faisabilité. En tout, je pense que la chose aura duré plus d'un an.

Mix: En dépit de leur nom, les films interactifs précalculés sont souvent moins interactifs qu'un logiciel classique. Que pensez-vous de cette évolution des produits ?
R.Williams: J'estime que mes jeux sont avant tout des jeux d'aventure. Cela dit, en dépit de son aspect "film", j'ai voulu que Phantasmagoria reste aussi interactif que mes autres produits. Je ne pense pas que l'apport de vidéo plein écran rende un jeu moins interactif.

Mix: Pensez-vous que ce type de produits laissera encore une place à des projets très personnels ?
R.Williams: Je ne pense pas que l'on puisse comparer le cinéma et le jeu. Il est vrai que les jeux d'action sont aussi populaires que les films d'action. La raison en est simple : pour qu'il existe un échange entre logiciel et utilisateur, il faut que ce dernier puisse agir dessus. Cela dit, il existe une demande pour d'autres types de jeux.

Mix: Avez-vous déjà eu envie d'écrire un scénario pour la télé ou le cinéma ?
R.Williams: Non, pas vraiment ! J'ai l'habitude d'écrire des scénarios interactifs, pas des fictions. Et puis, peut être ai-je peur de me lancer dans quelque chose d'aussi différent. Je pense que je pourrais y arriver, mais franchement, ce que je fais actuellement m'apporte suffisamment de satisfaction, je ne vois pas pourquoi je changerais.

Mix: Si un jour vous pouviez ne pas tenir compte des contraintes commerciales, quel est le jeu que vous rêveriez de faire ?
R.Williams: Un produit basé sur l'Histoire ou l'Archéologie. J'adore les récits historiques. Plus une chose s'est déroulée il y a longtemps, et plus elle m'intéresse !

Mix: Quel genre de musique écoutez-vous ?
R.Williams: J'aime bien Journey et Phil Collins (NDR : je pressentais que Roberta n'écoutait pas de Trash ou de Techno).

Mix: Les jeux actuels nécessitent des équipes assez lourdes. Avez-vous parfois la nostalgie de l'époque où une même personne pouvait porter et contrôler un projet de A à Z, ou au contraire êtes-vous ravie de cette évolution ?
R.Williams: De par leur nature, les jeux dont je m'occupe sont assez complexes. De tout temps, j'ai eu à travailler avec une équipe, aussi je ne regrette pas ce que je n'ai jamais connu ! J'aime vraiment travailler en groupe. Je souhaite que mes jeux soient appréciés par le plus de monde possible, et pour ça, j'ai besoin de l'apport de gens nouveaux qui maîtrisent des techniques que je ne connais pas forcément. Et puis, il y a des domaines où l'on trouve toujours quelqu'un de meilleur que soit.

Mix: A-t-il été difficile, en tant que femme, de vous imposer dans ce milieu ?
R.Williams: Je n'ai eu aucun problème à l'époque où cette industrie en était à ses balbutiements. D'autres femmes ont pu rencontrer des difficultés par la suite, mais pas moi qui étais là depuis le début.

Écran bleu & magie noire

Phantasmagoria de Sierra, s'annonce comme l'un des jeux d'aventure les plus ambitieux jamais réalisés. En attendant sa sortie, annoncée pour la fin de l'année, jetons un œil sur les coulisses d'une super-production.

Ceux qui pensaient que Roberta Williams se cantonnerait toute sa vie à la gentillette série King Quest, risquent d'avoir un choc en découvrant sa prochaine création. Après le conte de fée et les bons sentiments, Roberta Williams se lance dans le psycho-killer mâtiné d'horreur gothique avec un jeu se réclamant d'Edgar Poe et de Stephen King. D'après ce que l'on sait du scénario, le joueur incarnera, dans Phantasmagoria, Adrienne Delaney, une jeune femme venue s'installer avec son mari dans une maison diabolique. Victime des forces du Mal, le mari d'Adrienne ne va pas tarder à péter les plombs et à se changer en être démoniaque. Entre rêve et réalité, il s'agira de vaincre les ténèbres, et entre autres choses de ramener l'époux à la raison. D'un point de vue narratif, le découpage de l'histoire se fera par chapitre, comme dans un roman.

Pour réaliser ce jeu, l'équipe de Sierra s'est attelée à une tâche digne des titans. En effet, Roberta Williams a voulu que ce jeu soit découpé comme un film et tourné avec des personnages réels. Résultat, 25 acteurs professionnels ont été engagés pour le "tournage", ainsi qu'une équipe de professionnels de l'image, rompus aux techniques de la prise de vue en vidéo. Bien entendu, pas question de construire tous les décors "en dur". Les personnages sont filmés à part, puis incrustés sur des images informatiques. À cette occasion, Sierra a monté, à Oakhurst en Californie, un studio professionnel disposant d'un gigantesque blue screen (voir encadré). Cela dit, il ne faut pas croire que l'utilisation de l'image de synthèse aplanit toute difficulté. Le tournage ne fut pas une mince affaire, car les acteurs ont besoin d'un minimum de repères pour évoluer dans un lieu. Besoin tout à fait antagoniste avec la technique employée, dont l'intérêt est justement de pouvoir se passer de décors réels. Comme le déclare Chris Willame, l'un des responsables des effets spéciaux : "À chaque fois que le script nécessitait que les acteurs s'assoient, il fallait construire une chaise et la peindre en bleu.



S'ils devaient ouvrir une porte, on construisait une porte bleue. La difficulté provenait du fait que ces objets devaient avoir la même taille, le même encombrement que ceux représentés en images de synthèse, afin que les mouvements des acteurs soient raccord. Je crois que notre pire cauchemar, c'étaient les escaliers !".



De nombreux trucages ont été réalisés avec des techniques traditionnelles, c'est-à-dire avec les moyens du bord : jets de sang pompés par un assistant dévoué (et étanche), courant d'air "made in ventilateur" et autres horreurs.



Un tournage épique

Pendant le tournage, des personnages ont donc évolué dans un décor azuré, se livrant à des actions étranges et ce plusieurs fois de suite. Eh oui, contrairement à un film, un logiciel doit prendre en compte la façon dont le scénario évolue, et propose donc plusieurs versions d'une même action. Résultat, le tournage des scènes a duré trois mois, à raison de dix à douze heures par jour. Si c'est moins que pour un film, c'est beaucoup plus long que le tournage d'un feuilleton télé, généralement réalisé en quelques semaines, voire quelques jours pour les plus "cheap".

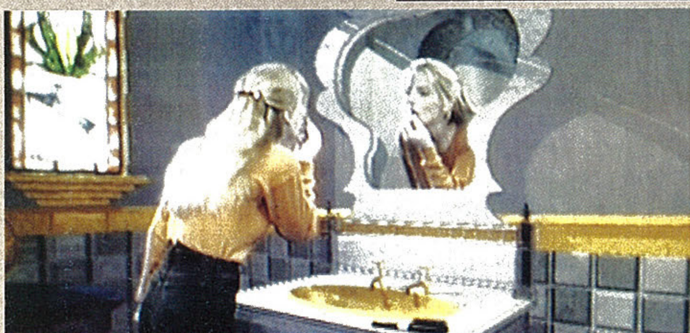


Si la majorité des décors a été réalisée en images de synthèse, de nombreuses techniques traditionnelles ont côtoyé la technologie. Certains éléments de décor, comme le siège ou la machine de torture, ont été réellement construits, car il fallait, à ce niveau, qu'une interaction totale entre acteurs et objet soit possible. Retrouvons Chris, pour qui le sang synthétique a créé des problèmes insoupçonnés : "Le sang que nous avons utilisé était fait avec de l'eau, du colorant et un peu de sucre, afin de lui donner la bonne consistance. C'est une recette éprouvée, utilisée par exemple au théâtre. Hélas, nous n'avons pas tardé à découvrir le point faible de cette technique : les fourmis ! Des tas de fourmis, attirées par le mélange, et qui commençaient à coloniser le plateau et à se balader dans les cheveux des acteurs. Au bout de deux semaines, la situation était à tel point intenable qu'il a fallu appeler une entreprise spécialisée pour nous en débarrasser. L'autre imprévu, c'est lorsque nous nous sommes rendu compte qu'une fois sec, notre "sang" réagissait avec la peinture bleue en formant une matière nouvelle, complètement désolidarisée du support qu'elle était censée couvrir. Lorsqu'on nettoyait le sang, la peinture partait

La technique du Blue Screen.

La technique du Blue Screen est connue depuis fort longtemps. Employée dans le cinéma ou à la télévision, elle doit son existence à une aberration chromatique des premières caméra vidéo : celles-ci n'enregistraient pas certaines couleurs, dans la gamme des bleus en particulier. Depuis, le système, dit du Chroma Key, c'est sophistiqué, mais le principe de base reste le même : un acteur est filmé sur un fond d'une couleur très précise que la caméra ne peut enregistrer (vert ou plus généralement bleu). De fait, il s'en trouve automatiquement détouré. Par un procédé électronique, on crée un masque ayant la même forme que l'acteur et on superpose le tout sur un décor filmé à part, le masque électronique empêchant en fait que le décor apparaisse en transparence derrière le personnage. Le procédé est à tel point éprouvé, qu'on l'emploie couramment en direct à la télévision, notamment lors de la météo, où le présentateur, filmé devant un fond bleu, est incrusté sur une image satellite, ce qui évite les ombres et autorise les fonds animés. On s'en sert aussi pour faire voler Superman. Dans ce cas, le Chroma Key offre en prime la possibilité de suspendre l'acteur avec des câbles peints dans le bleu de la bonne tonalité.





Dans l'exemple présenté ici, on peut voir comment un personnage réel (Victoria Morsell, qui incarne Adrienne), a été intégré à un décor réalisé en images de synthèse.

Sierra en ligne

avec ! Comme le jeu est par moment assez gore, on a passé pas mal de temps à peindre, avec, à chaque fois, dix minutes de pause obligatoire le temps que ça sèche" (NDLR : dix minutes ? vous me donnerez la marque de la peinture, ça m'intéresse pour chez moi !).

Un script de 400 pages

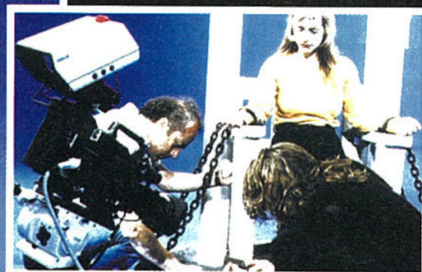
Raconté comme ça, on a l'impression que ce tournage fut un sympathique foutoir, mais à dire vrai les acteurs et techniciens devaient suivre un storyboard extrêmement précis. Comme pour un vrai film, les scènes étaient toutes détaillées sur papier et représentées par des dessins comportant des indications sur les mouvements de caméra, les dialogues principaux, etc. Depuis des années, les jeux sont ainsi préparés, mais naturellement, la complexité de ceux-ci a nécessité que le moindre plan soit réglé au détail près.

En effet, si l'on peut improviser certaines scènes lorsque le jeu ne comporte qu'un ou deux personnages, il est par contre difficile de partir à l'aventure quand il faut gérer près d'une trentaine d'acteurs, sans parler des chiens, chats et rats utilisés pour certaines scènes ! Roberta Williams avoue qu'elle aurait adoré diriger les acteurs, mais elle a préférer confier cette tâche à Peter Maris. Cela dit, Roberta voulait absolument éviter de tomber dans le travers "film interactif". Dès le début du tournage, et pendant les trois mois que durèrent les prises de vue, elle assista donc au travail des acteurs afin que l'état d'esprit du jeu soit respecté. Heureusement, la tâche fut grandement facilitée en raison même de la personnalité des acteurs en question, tous de grands professionnels. Sans les nommer tous, citons : Hoke Howell (Remington Steele), Robert Miano (Sliver, Fame) et bien sûr Victoria Morsell (Beauty, Bus Stop).

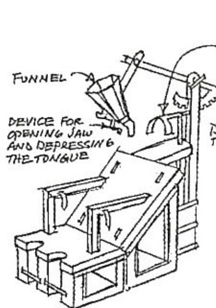
Quatre cents pages, cela peut paraître énorme, mais il faut dire que Phantasmagoria sera le jeu le plus imposant jamais réalisé, tous éditeurs confondus. Le produit devrait en effet tenir sur 6 CD-Rom ! On a souvent reproché à Sierra, ces derniers temps, d'utiliser encore et toujours sa fameuse interface, à tel point vue et revue qu'on parle volontiers de "jeux à la Sierra" pour décrire un certain type de jeux. Avec Phantasmagoria, il se pourrait que l'expression revête un sens nouveau, synonyme d'avancée technologique et de réalisme total.

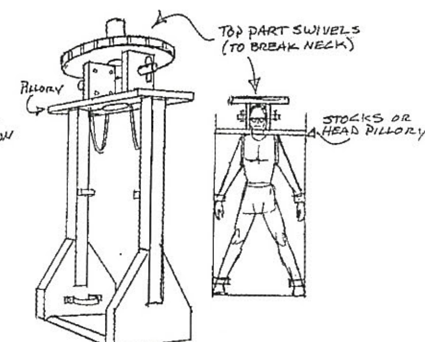






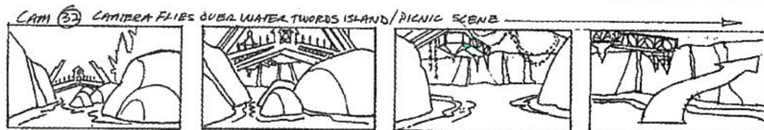
Au même titre que les accessoires, certains éléments de décor ont été construits afin d'être intégrés aux images de synthèse.



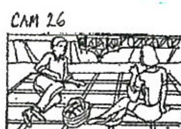




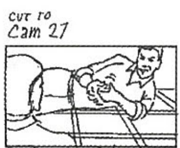
Comme on peut le voir sur ces documents, le résultat final est extrêmement proche du plan représenté dans le script.

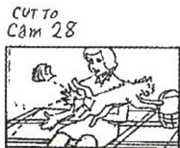






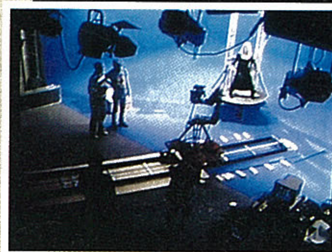


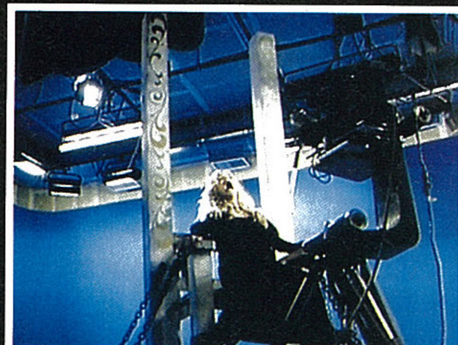












Le studio de Oakhurst en Californie disposait d'un vaste espace offrant toutes les facilités d'un plateau de cinéma.



Sylvain Simoneau

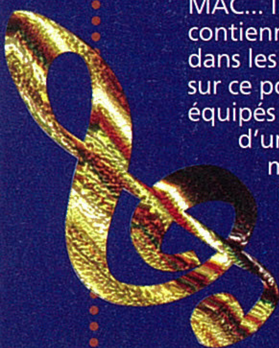
Enfin, les cartes son restituent des musiques crédibles. Les violons ne sonnent plus comme des grincements de porte, les guitares ont quitté leur déguisement de ukulélé. Les cartes son d'aujourd'hui sont performantes et accessibles.

LES CARTES SON

Menez l'orchestre à la baguette !



Vous imaginez ce que pourrait être un jeu dans lequel la musique varierait en fonction des lieux ? Vous entrez dans une grotte et la mélodie rebondit sur les murs, franchit vos hauts-parleurs avec plus de réverbération que tous les albums de Pink Floyd réunis... Vous sortez dans l'espace, et la mélodie devient éthérée comme dans un CD de Mike Oldfield...
Ce rêve n'est qu'une infime possibilité de ce qu'offrira la technologie Wave Guide, dont les recherches à l'université de Stanford ont été conjointement financées par MediaVision, Korg et Yamaha. Nous reparlerons plus loin de cette révolution sonore avec laquelle le grand public a rendez-vous en 1996. Pour patienter jusque-là, il faudra se contenter des cartes son actuelles, déjà infiniment supérieures en qualité aux premières cartes de 1987.
Une carte son est aujourd'hui un accessoire indispensable du PC. Elle ne sert pas forcément à composer, mais plutôt à exploiter les données sonores qui accompagnent n'importe quel jeu ou n'importe quel logiciel. Bien sûr, certaines cartes sont plus particulièrement «réservées» aux compositeurs et aux mélomanes, à cause de performances (et donc de prix) réservées aux seuls amateurs de jeux. Sachez que toutes les cartes actuelles vous permettront d'écouter les fichiers WAV avec une qualité CD (fréquence de 44,1 KHz, codage stéréo sur 16 bits). Les différences se font en revanche très vite sentir dès que la carte tente de rejouer un fichier MIDI. Pour schématiser, disons que ces fichiers contiennent le codage d'une partition, dans laquelle chaque note est décrite en termes d'instruments, de durée, de hauteur, etc. L'intérêt des fichiers MIDI est d'être un standard universellement compris par les PC, les Atari, les expandeurs, les synthés MIDI, les MAC... Ils prennent aussi moins de place puisqu'ils ne contiennent pas d'ondes sonores. Sur les PC, les notes codées dans les fichiers MIDI sont rejouées par la carte son, et c'est sur ce point que les cartes se distinguent. Entre deux PC équipés de cartes sons différentes, les dialogues digitalisés d'un jeu seront reproduits exactement de la même manière. En revanche, la musique (au format MIDI) n'aura pas forcément la même qualité.



SYNTHESE FM PEU CONVAINCANTE

La qualité de restitution constitue donc le critère de choix primordial d'une carte son. Les premières cartes se contentaient d'utiliser un composant électronique appelé «synthétiseur à modulation de fréquence» (FM). En musique, les «synthés» sont appelés ainsi parce qu'ils intègrent ce composant. Dans les cartes son, le synthétiseur est chargé de simuler le son d'un instrument lorsque le fichier MIDI l'exige. Toute la difficulté consiste donc à simuler un son analogique, alors que la carte, bourrée d'électronique, ne connaît que le monde numérique. Autant dire que les premiers modèles n'étaient pas renversants de crédibilité.
Le synthétiseur FM disposait de plusieurs paramètres pour mener à bien ses imitations : la fréquence du son (le «la» donné par un diapason à une fréquence de 440 MHz), l'amplitude, la forme de l'onde sonore, les enveloppes de ton et de volume (la physionomie de l'attaque du son, le moment de son déclin), etc. Il est difficile de garder son sérieux quand une carte son équipée d'un tel synthétiseur tente de reproduire le son d'une guitare assorti d'un effet de distorsion ou d'overdrive. Seuls les effets de batterie ou de percussions sont crédibles avec ces synthétiseurs.



LES TABLES D'ÉCHANTILLONS

Pour le plus grand bonheur des mélomanes, la technologie Wave Table (ou «table d'échantillons» en français) est apparue sur le marché français l'année dernière. Le principe est d'une grande simplicité : ces cartes sont équipées de mémoire, dans laquelle sont stockés des sons d'instruments. Lorsque le fichier MIDI demande un clavecin, la carte va chercher le son dans sa mémoire et modifie éventuellement la vitesse de lecture pour rejouer le son à la note adéquate. On s'en doute, la qualité est absolument incomparable. La carte ne tente plus de nous convaincre que Mozart jouait sur un xylophone. Les cartes son utilisant la technologie Wave Table se multiplient. Leur prix, excessif au début, est devenu raisonnable. Mais il existe encore entre elles des différences de qualité sonore, car les échantillons sont enregistrés avec plus ou moins de soin. L'UltraSound de Gravis, la RAP-10 de Roland et les Turtle Beach (qui ne sont plus distribuées en France depuis deux mois, snif !) sont réputées pour le soin apporté à l'enregistrement de leurs échantillons. D'autre part, certaines cartes comme la RAP-10 se distinguent par le fait qu'elles possèdent plusieurs enregistrements, à des notes différentes, d'un même instrument. Cela évite les distorsions lorsque la carte interpole la hauteur d'une note à partir d'un seul son.
En ce qui concerne la mémoire, toutes les cartes n'en font pas le même usage. Certaines sont seulement pourvues de mémoire morte, dont le contenu est impossible à modifier. D'autres (Sound Blaster AWE32, Gravis UltraSound) possèdent en plus de la mémoire vive. Ce type de mémoire est intéressant dans la mesure où elle permet de stocker les banques d'échantillons sur le disque dur, de les remplacer par d'autres, de ne les charger qu'au moment opportun, etc. Il faut veiller à ce que la carte soit suffisamment bien pourvue dans le cas de la mémoire vive. La quantité de mémoire n'est pas forcément signe de qualité, mais on se retrouve très vite limité. Attention, les constructeurs indiquent la taille de la mémoire en mégabits : il faut alors diviser le chiffre par 8 pour le convertir en mégaoctets.



EN OPTION

Si vous comptez composer des morceaux de musique avec votre carte, il serait peut-être bon de considérer l'achat d'une carte équipée d'un DSP. Le Digital Signal Processing est un circuit électronique spécialisé dans les effets sonores, comme on en trouve dans les pédales d'effets pour guitares, par exemple. Le DSP de la SB AWE32 possède ainsi plusieurs réglages de réverbération et d'écho, de spatialisation du son (pour donner l'impression qu'il provient d'un endroit précis dans les trois dimensions), bien agréable pour donner plus de profondeur à un passage musical.
Enfin, si vous prévoyez l'achat d'un lecteur de CD-Rom, sachez que certaines cartes son prévoient la connexion d'un lecteur de marque précise. Et n'oubliez pas de vérifier la compatibilité Sound Blaster de votre carte, sous peine de ne pas pouvoir bénéficier de la bande son de vos jeux favoris.

LES cartes de demain

MediaVision, Korg et Yamaha mettent la dernière main (ça risque quand même de durer un peu, hein...) à un système de reproduction du son absolument époustouflant. Yamaha avait déjà présenté l'année dernière un aperçu de son prototype, le VL-1, un synthétiseur révolutionnaire basé sur le principe de la technologie Wave Guide.
La technologie Wave Guide modélise absolument toutes les caractéristiques d'un instrument : sa composition, son volume, la tessiture du son produit, etc. Lorsque l'on demandera à une carte fonctionnant sur ce principe de jouer un «la» sur un piano, elle ira chercher l'échantillon de base et le transformera comme c'est le cas actuellement avec la technologie Wave Table. Mais ce serait une injure que de demander des choses aussi simples. Le processeur de la carte peut à la demande modifier le son pour reproduire un «la» sur un piano Steinberg de 2 km de long, construit dans du cristal et, pourquoi pas, mal accordé... Il ne faudra pas vous arrêter en si bon chemin : jouerez-vous dans un opéra ou en plein air ? Combien de musiciens joueront en même temps sur ce type d'instrument ? Voudrez-vous augmenter la crédibilité en introduisant un décalage de quelques centièmes de secondes entre les musiciens ? Le processeur de la carte jonglera ainsi avec une impressionnante quantité de données physiques pour arriver à reproduire les conditions réelles.
Chez MediaVision, on déclare que le prix du processeur n'entrera pas en compte dans le prix de vente. Espérons que ce sera le cas, il serait dommage de se priver d'une technologie aussi alléchante. Seules les trois sociétés associées à ce projet universitaire commercialiseront, dans un premier temps, cette technologie. Il ne faut pas attendre ces cartes son avant 1996. Si les prototypes sont près – ils ont été présentés au CeBit – les logiciels sont en revanche en cours de développement. Nul doute que ces cartes vont favoriser le développement de la production musicale informatique : imaginez le succès d'une mélodie jouée à l'archet sur un saxophone en aluminium de six mètres de haut...

LES CARTES SON

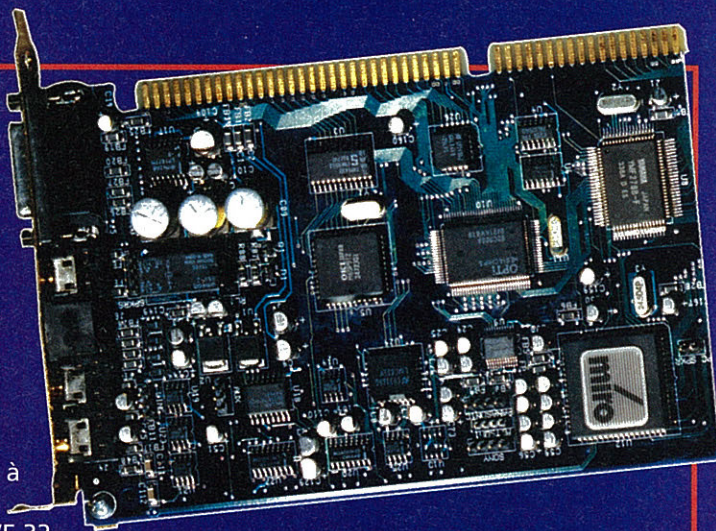


GRAVIS ULTRASOUND MAX

La Gravis UltraSound Max a deux points forts :
Tout d'abord, c'est certainement celle qui a le plus beau package, mais le contenu vaut le contenant. En effet, cette carte offre un des meilleurs groupes d'échantillons d'instruments. La raison en est simple : ces échantillons ne sont pas en ROM comme la majorité des cartes, mais sont représentés par des fichiers stockés sur le disque dur. Quand une séquence MIDI est jouée, le driver charge dans la RAM de la carte les échantillons dont elle a besoin à concurrence des 512 Ko disponibles.
Une fois installés, les 192 sons d'instruments représentent 5,6 Mo de données, alors que la plupart des cartes se limitent à 2 Mo. En plus, cela vous permet de modifier ou de créer vos propres échantillons en manipulant simplement des fichiers Wave. Le seul problème de cette carte, c'est que sa compatibilité Sound Blaster est sujette à caution. Toutefois, la majorité des jeux disposent des drivers nécessaires pour la piloter directement. Le reste de la Gravis UltraSound Max est beaucoup plus classique. Elle offre 3 connecteurs pour lecteurs de CD-Rom et dispose d'une prise MIDI/joystick. Côté logiciels, vous aurez droit à un logiciel de création d'échantillons, à deux séquenceurs MIDI, à une chaîne Hi-Fi virtuelle, au flipper Epic Pinball et à l'incontournable Doom.

1 890 F TTC environ
Tél : 05 90 60 53

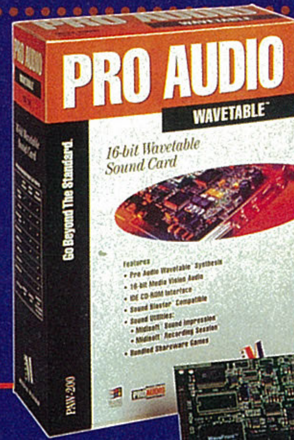
MIROSOUND PCM12

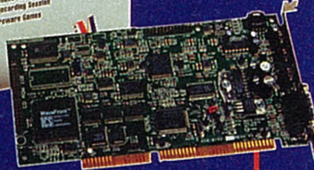


Plus réputé pour ses cartes graphiques, Miro ne s'est lancé que récemment dans le domaine des cartes son ; sans doute pas avec le même taux de réussite. En effet, bien que la MiroSound PCM 12 dispose de tables d'échantillons en ROM, ces dernières sont de piètre qualité si on les compare à celles de la Gravis UltraSound Max ou de la Sound Blaster AWE 32.
Miro a plutôt misé sur l'équipement matériel et logiciel. La MiroSound PCM 12 offre en effet 4 connecteurs pour lecteurs de CD-Rom, dont un de type IDE qui vous permettra de profiter des lecteurs quadruple vitesse. La compatibilité Sound Blaster de cette carte est sans défaut, et elle fonctionnera en conséquence avec tous les jeux dignes de ce nom. Côté logiciels, on retrouvera le séquenceur HQ-9000, peu connu mais excellent, ainsi qu'un échantillonneur et un diffuseur de média beaucoup plus efficace que celui de Windows. La MiroSound est capable d'échantillonner jusqu'à 48 KHz, c'est-à-dire avec la même qualité qu'un DAT.
Notons que Miro propose plusieurs déclinaisons de cette carte, et notamment la MiroSound PCM20 qui intègre un tuner FM qui vous permettra de recevoir la radio dans votre PC.

1 700 F TTC environ
Tél : (1) 46 12 03 13

Avoir des conseils, c'est déjà un bon début pour choisir une carte son efficace. Mais il existe une telle quantité de modèles, que l'on a parfois bien du mal à faire son choix. Nous présentons, dans ces pages, les cartes les plus répandues et disponibles normalement partout. Vous devriez pouvoir choisir un modèle adapté à vos besoins. Les meilleurs rapports qualité/prix se situent dans une moyenne de 1 200 francs. Nous y avons ajouté quelques modèles très bon marché, pour que vous puissiez en déduire quels sont les éléments qui grèvent le prix d'une carte.





MEDIA VISION PREMIUM 3D

1 300 F TTC environ

PRO AUDIO WAVETABLE

1 000 F TTC environ

On croyait Media Vision mort après des ennuis financiers aux États-Unis, et voilà qu'ils nous reviennent avec deux bonnes cartes son. La Premium 3D est une carte d'entrée de gamme qui ne dispose pas de table d'échantillons, mais intègre le synthétiseur FM OPL-3 de Yamaha. Les musiciens peuvent passer leur chemin, car la qualité sonore de la synthèse FM fait penser aux bons vieux orgues Bontempi.

Elle offre toutefois un connecteur WaveBlaster pour recevoir une carte fille MIDI.

Le principal intérêt de cette carte, c'est son prix puisqu'elle est commercialisée environ 700 francs.

La Pro Audio WaveTable se situe dans la catégorie au-dessus. Sans concurrencer directement les RAP 10 ou autre Sound Blaster AWE 32, les échantillons de cette carte sont acceptables et représentent 4 Mo de données.

L'installation de ces deux cartes se fait sans problème, les deux modèles étant dépourvus de jumpers. Elles offrent toutes deux une petite innovation, puisqu'elles intègrent le son surround que l'on retrouve sur certaines chaîne Hi-Fi. Ce procédé va plus loin que la stéréo en ajoutant une troisième dimension, bien que l'on ne s'en rende compte que lorsqu'on utilise un casque (pas de moto, un casque stéréo).

Tél : (1) 60 37 58 70

Toute la difficulté consiste à simuler u
alors que le synthétiseur FM ne conna



CREATIVE LABS SOUND BLASTER 16 PRO 1 150 F TTC environ

Inutile de présenter la société Creative Labs qui truste toutes les premières places dans le domaine du multimédia. Le catalogue de cette société regorge de modèles de cartes son, mais les plus célèbres sont certainement les Sound Blaster 16 Pro et Sound Blaster AWE 32.
La première est une carte 16 bits classique, qui repose sur le circuit de synthèse FM OPL-3 de Yamaha. Au niveau musique, pas grand-chose à attendre de cette carte qui peut toutefois recevoir une extension MIDI de type Wave Blaster. Son grand atout est l'ASP, un processeur chargé de convertir les informations analogiques en sons numériques et réciproquement, et qui intègre des effets spéciaux. L'excellente qualité de ce circuit assure une reproduction très fidèle des bruitages. La carte existe en plusieurs versions qui se caractérisent chacune par le type de connexion relative aux lecteurs de CD-Rom. Il existe une version à 3 connecteurs, une avec connecteur IDE et une dernière avec connecteur SCSI-2. C'est également une des rares cartes à conserver un potentiomètre permettant de régler le volume sonore.
La Sound Blaster AWE 32 représente quant à elle le haut de gamme des cartes Creative Labs. Bien que la première version des drivers ne soit pas sans poser de nombreux problèmes de compatibilité (notamment avec la Sound Blaster 16, ce qui est un comble), tout est rentré dans l'ordre avec les dernières versions.
La technologie Wave Table employée par cette carte est assez originale, car elle repose d'un côté sur 4 Mo de sons échantillonnés et d'un autre sur deux emplacement SIMMs 8 bits permettant de recevoir jusqu'à 28 Mo de RAM. Cette mémoire supplémentaire servira à charger vos propres échantillons que vous pourrez créer et modifier grâce à l'utilitaire Vienna.

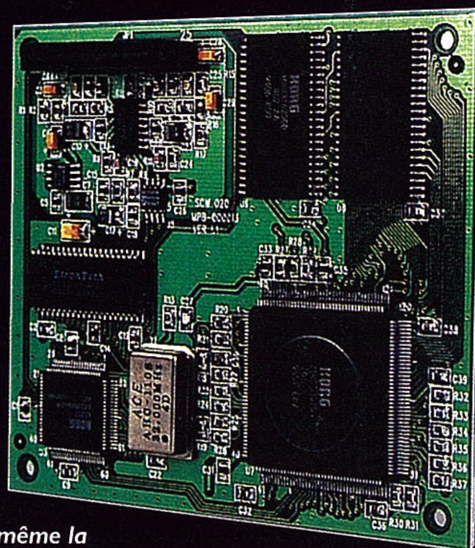
Tél : (1) 39 20 86 00

SOUND BLASTER AWE 32 1 800 F TTC environ



LES cartes FILLES MIDI

Si vous avez acquis une carte son il y a plus d'un an, il y a de fortes chances pour qu'elle soit dépourvue d'échantillons sonores en ROM. Plus généralement, ces vieilles cartes reposent sur la synthèse FM qui est loin d'offrir la même qualité que les échantillons.
Toutefois, ne désespérez pas. Creative Labs avait tout prévu en ajoutant sur la majorité de ses cartes un connecteur qui permet d'accoler une carte fille avec échantillons sur la carte son d'origine. Ainsi vous ne perdez pas votre investissement de départ. La majorité de ces cartes est commercialisée aux alentours de 1 000 francs.
La première de ces cartes filles émanait évidemment de Creative Labs et portait le nom de Wave Blaster (le connecteur a d'ailleurs pris en conséquence le nom de cette carte fille).
Depuis, la majorité des constructeurs de cartes son proposent leur propre modèle de carte fille MIDI. Les meilleures sont sans aucun doute celles de Guillemot et de Media Vision qui reposent toutes deux sur les échantillons créés par le spécialiste de la musique Korg. Roland propose également une solution qui dispose des mêmes échantillons que la RAP 10.
Gravis a même pensé à ceux qui disposent d'une carte dépourvue de connecteur Wave Blaster. En effet, son upgrade MIDI baptisé Ace se place sur un connecteur ISA, mais nécessite tout de même la présence d'une carte son sur un des autres connecteurs.
L'installation de ces cartes filles est on ne peut plus simple, puisqu'elles ne nécessitent aucun driver particulier. Il suffit de leur affecter une adresse d'entrées-sorties, et le tour est joué.



un son analogique,
aît que le monde numérique.

LES **Kits** MULTIMEDIAS



Si votre PC est nu de toute extension multimédia, il existe une solution simple pour vous équiper d'un seul tenant, ce sont les kits multimédias. Présentés généralement dans des boîtes de grande taille qui vous rappelleront vos plus heureux Noël, ces kits ont l'avantage de vous offrir tout l'équipement nécessaire pour profiter des joies du son et de la musique. Pratiquement tous les constructeurs proposent des kits à leur catalogue. Ils se composent tous, à la base, d'une carte son et d'un lecteur de CD-Rom, mais l'imagination des constructeurs est sans limite pour rendre le package encore plus attrayant. Bien sûr, vous aurez droit à des enceintes et même à un micro si vous êtes sage, mais c'est surtout du côté soft que le bonheur sera le plus grand. Les kits sont en général dédiés à des domaines particuliers identifiés par le type de logiciel fourni. Ainsi, il existe des kits «spécial jeux» généralement garnis de CD-Rom qui, s'ils ne sont pas de la toute première jeunesse, vous permettront quand même de profiter de vos nouveaux jouets. On trouve également des kits dédiés à la création multimédia ou d'autres spécialisés dans la bureautique avec parfois la suite Microsoft Office. De plus, il est plus intéressant d'acquérir ces kits, moins coûteux que lorsque l'on décide d'acheter les éléments séparément. Etudiez bien ces éléments avant de faire votre choix, car certains peuvent contenir du matériel ou du logiciel que vous possédez déjà.

GUILLEMOT MAXI SOUND 16

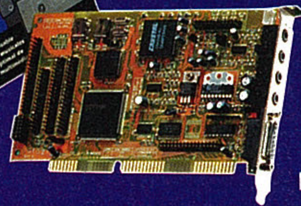
La Maxi Sound 16 de Guillemot est une des cartes les plus dépouillées de ce comparatif. Elle intègre, comme beaucoup de ses consœurs, un chip de synthèse FM OPL-3 de Yamaha et ne dispose d'aucun DSP particulier pour les conversions numériques-analogiques. Le principal atout de la Maxi Sound 16, c'est son prix puisqu'elle n'est commercialisée qu'aux environs de 600 francs. Vous pourrez toutefois lui adjoindre une carte fille de type MIDI pour disposer en définitive d'une solution tout à fait acceptable pour environ 1 500 francs. La Maxi Sound 16 intègre tout de même 4 connecteurs pour lecteurs de CD-Rom dont un au format IDE.
La partie logicielle est plus étoffée que la partie matérielle. Guillemot propose en effet le séquenceur Recording Session de Midisoft dans une version allégée, ainsi que la chaîne Hi-Fi virtuelle Sound Impression qui vous permettra notamment de prendre le contrôle d'un CD audio.

700 F TTC environ
Tél : (16) 99 08 90 88





BLEU TECHNOLOGY FUN RADIO
BLEU SOUND
400 F TTC environ
BLEU SOUND EXPERT
700 F TTC environ



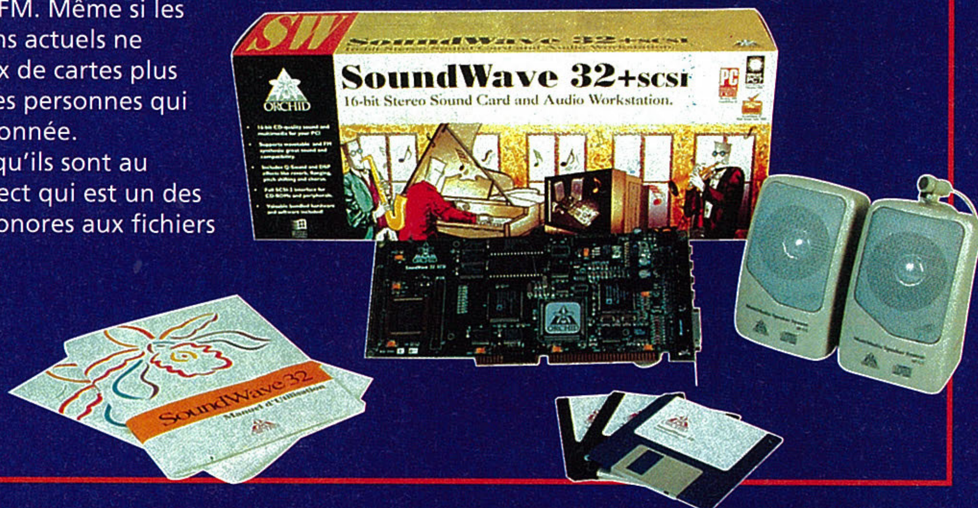
Malgré leur nom, les cartes son Fun Radio Bleu Sound et Fun Radio Bleu Sound Expert ne vous permettront pas de capter les ondes émissions de Doc et Difool (est-ce vraiment dommage ?). Ce sont au contraire des cartes tout ce qu'il y a de plus classique, dont le principal attrait est leur coût peu élevé. Si vous n'avez vraiment pas les moyens, rabattez-vous sur la Fun Radio Bleu Sound. En effet, cette carte 16 bits est dépourvue de tout élément superflu tel qu'un connecteur pour lecteur de CD-Rom ou un DSP. En plus, elle ne fonctionne pas en stéréo et la qualité sonore est plus que sujette à caution. C'est typiquement le genre de carte son que l'on a la surprise de retrouver dans un PC multimédia que l'on vient d'acquérir, alors que le vendeur avait justement un stock à écouler. La Fun Radio Bleu Sound Expert est un peu plus sérieuse, puisqu'il s'agit d'une vraie carte 16 bits stéréo avec 3 connecteurs pour lecteur de CD-Rom et un connecteur pour carte fille MIDI. Peu de logiciels sont livrés avec ces deux cartes, mais à la limite ça vaut peut-être mieux.
Tél : (1) 69 18 75 00

ORCHID SOUNDDRIVE 16EZ
1 000 F TTC environ



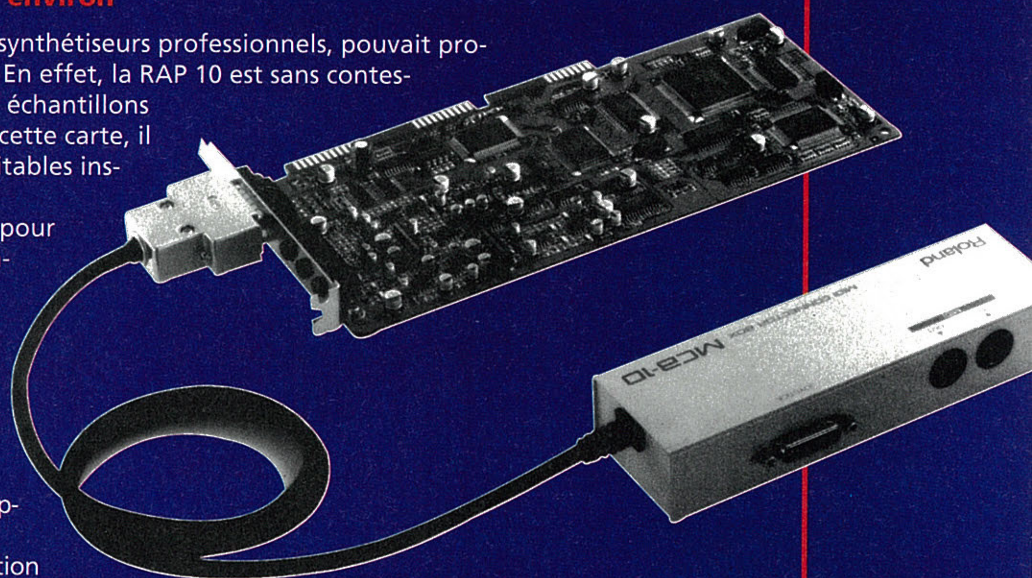
Orchid a suivi le même chemin que Miro en passant du domaine des cartes graphiques aux cartes sons. La gamme d'Orchid se compose actuellement de deux modèles, un d'entrée de gamme et un plus sophistiqué.
La plus simple des deux est la SoundDrive 16EZ. Bien que basée sur un chip de synthèse FM OPL-3 de Yamaha et dépourvue d'extensions, cette carte est tout de même commercialisée aux alentours de 1 000 francs et n'est pas la moins chère – et de loin – dans ce domaine. Elle est démunie de connecteur pour lecteur de CD-Rom, ce qui est plutôt dommage. Vous pourrez toutefois lui adjoindre une carte optionnelle pour bénéficier d'une connexion SCSI-2.
Plus sérieuse est la SoundWave 32+ SCSI. C'est déjà la troisième version de cette carte qui s'est bien améliorée au cours du temps. En effet, les échantillons qui composaient cette carte à l'origine étaient de bien piètre qualité et très peu différents de ce que l'on obtient avec la synthèse FM. Même si les échantillons actuels ne valent pas ceux de cartes plus huppées, ils sont toutefois acceptables pour les personnes qui ne veulent pas réaliser de la musique perfectionnée.
Côté logiciels, Orchid a fait un bel effort puisqu'ils sont au nombre de six avec notamment Personnal Effect qui est un des seuls softs qui permette d'ajouter des effets sonores aux fichiers Wave en temps réel.

Tél : (1) 47 80 70 50



SOUNDWAVE 32+ SCSI
2 100 F TTC environ

ROLAND RAP-10/AT 3 500 F TTC environ



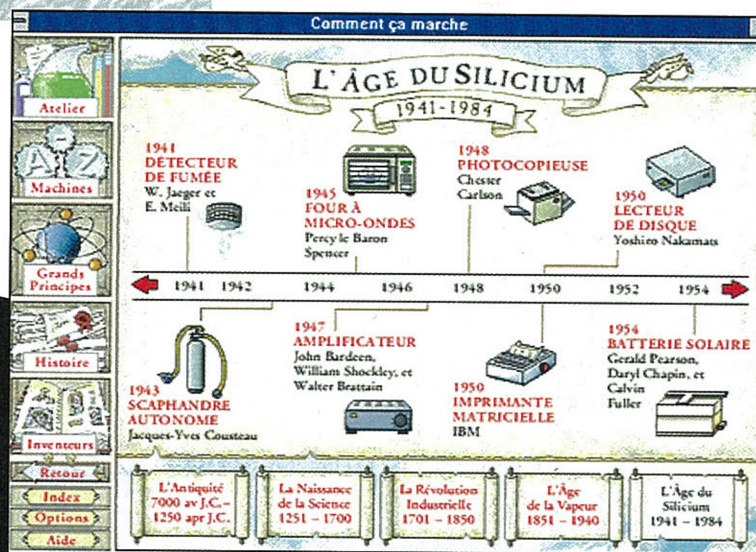
Qui mieux que Roland, grand spécialiste des synthétiseurs professionnels, pouvait proposer une carte son destinée aux musiciens ? En effet, la RAP 10 est sans contestation possible la carte qui offre les meilleurs échantillons sonores. Lorsqu'on joue un fichier MIDI avec cette carte, il est difficile de savoir si l'on a affaire à de véritables instruments ou à une imitation.
Toutefois, inutile d'espérer utiliser la RAP 10 pour les jeux. Elle est en effet totalement incompatible avec les standards Sound Blaster et Ad Lib. Elle se limitera donc à l'utilisation du MIDI, et son prix élevé (environ 3 500 francs) indique bien qu'elle est destinée à un public restreint. Preuve supplémentaire, la RAP 10 est également dépourvue de connecteur pour lecteur de CD-Rom.
Les logiciels fournis sont excellents et tous en rapport avec la création musicale. Un de ces softs permet notamment de réaliser une synchronisation entre des fichiers Wave et des fichiers MIDI. Idéal pour la composition !

Tél : (16) 72 26 50 60

Lorsque le fichier MIDI demande un clavecin, la carte équipée de tables d'échantillons va chercher le son dans sa mémoire.

TABLEAU RÉCAPITULATIF

Nom	Constructeur	Prix moyen	Echantillons	DSP	Compatible Sound Blaster	Connection CD-Rom
Ultra Sound Max	Gravis	1 890 F	oui	oui	oui	oui
Miro Sound PCM12	Miro	1 700 F	oui	non	oui	oui
Premium 3D	MediaVision	1 300 F	oui	non	oui	oui
Pro Audio WaveTable	MediaVision	1 000 F	oui	non	oui	oui
Maxi Sound 16	Guillemot	700 F	non	non	oui	oui
Sound Blaster 16 Pro	Creative Labs	1 150 F	non	oui	oui	oui
Sound Blaster AWE32	Creative Labs	1 800 F	oui	oui	oui	oui
Fun Radio Bleu Sound	Bleu Technology	400 F	non	non	non	non
Fun Radio Bleu Sound Expert	Bleu Technology	700 F	non	non	oui	oui
SoundDrive 16 EZ	Orchid	1 000 F	non	non	oui	oui
SoundWave 32+ SCSI	Orchid	2 100 F	oui	oui	oui	oui
RAP-10/AT	Roland	3 500 F	oui	oui	non	non



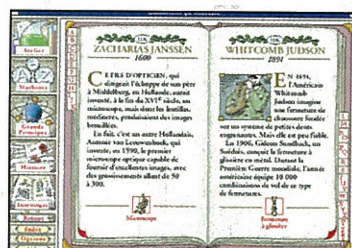
Et si vous profitiez des vacances pour vous plonger avec délice dans l'univers du multimédia ? Les possibilités ne manquent pas : musique avec Peter Gabriel, peinture et sculpture à la Fondation Barnes et pourquoi pas, médecine avec Larousse. Ou alors filez à la plage mais là, on ne peut rien pour vous.

Loisirs & Multimédia

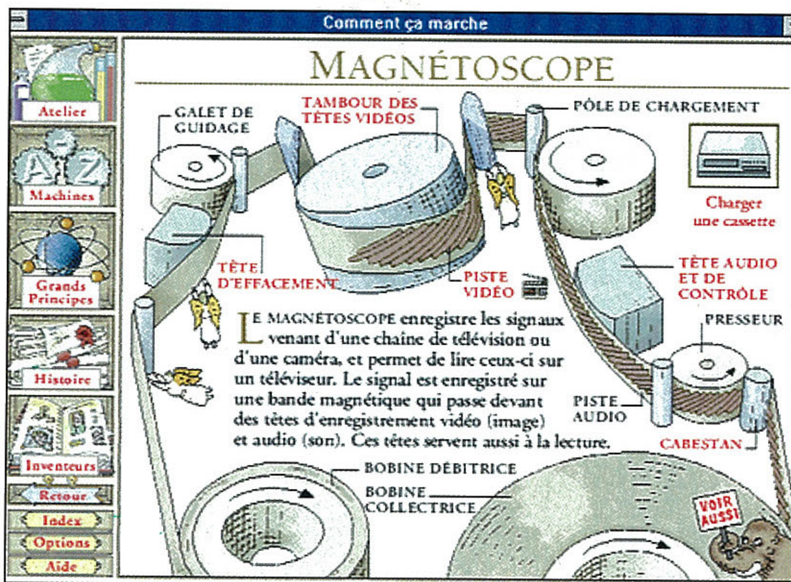
PC CD WINDOWS

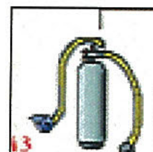
Le beau produit que voilà ! "Comment ça marche" est le pendant multimédia des livres de découverte sans lesquels les dimanches pluvieux ne seraient pas ce qu'ils sont. Reprenant les dessins et la présentation générale du livre de David Macaulay, best seller en Grande-Bretagne, ce CD permet de tout connaître (ou presque) du fonctionnement de nombreux engins, du batteur à œufs au magnétoscope. Les dessins humoristiques n'en sont pas moins fort pédagogiques, et la navigation dans le logiciel est aisée. Plusieurs rubriques sont accessibles à l'aide d'un menu situé sur le côté de l'écran. On y découvre le fonctionnement d'engins particuliers, classés par ordre alphabétique, mais aussi les grands principes, les inventeurs, et un historique des inventions très intéressant. Avec plus de 1 500 écrans, 1 000 illustrations, 300 animations, 60 minutes d'audio et 70 000 mots, voilà une véritable somme digne de figurer dans toute ludothèque.

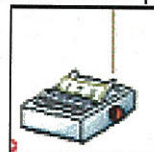












Comment ça marche

Editeur : Nathan Multimédia • Distribué par : Edusoft (1) 46 73 05 55 • Prix: 480 F

Le mystère du passager clandestin

PC CD-ROM WINDOWS 386 SX

Voilà un produit multimédia qui a le mérite d'être original : il vous fera en fait découvrir tout ce qui concerne un navire de guerre du XVIIIe siècle. Tout y est bien réalisé, jusqu'à la boîte qui se présente comme un bouquin très épais. Mais commençons notre visite du logiciel. Après le chargement sous Windows, on peut se faire présenter l'équipage ou visiter le navire. Une douzaine de personnages se présenteront eux-mêmes avec des voix magnifiques pour peu que l'on clique sur leur représentation graphique. Ils racontent leur métier à bord, leurs petits tracas quotidiens, l'endroit où ils travaillent. Mais le plus passionnant reste sans aucun doute possible la visite du navire. Ce dernier est divisé en une dizaine de tranches que l'on peut cliquer pour y accéder, et ensuite on sélectionne l'étage désiré (ils sont au nombre de cinq). En tout, il doit exister une cinquantaine de pièces où sont occupées une ou plusieurs personnes. Ces occupations sont décrites par une phrase sur laquelle on clique pour obtenir un zoom de l'image. Si on actionne encore une fois la souris sur cet agrandissement, une petite animation est jouée. C'est très drôle, car on nous montre toujours les ennuis que peut avoir un marin s'il désobéit, s'il n'est pas attentif à son travail. À chaque fois, il se prend des coups. Parfois les animations laissent place à une séquence audio très réaliste, qui permet d'entendre le bruit que l'on pouvait entendre dans telle ou telle partie du navire. La réalisation générale est très bonne pour un produit multimédia ; il est donc très instructif et l'interface est plus que conviviale. On peut de plus trouver un petit jeu à l'intérieur de cette encyclopédie navale, car un passager clandestin - d'où le titre - s'est caché dans le navire, et vous devrez le trouver dans ses dix cachettes pour gagner la partie. Cela rend le produit encore plus attractif et séduisant vis-à-vis des plus jeunes. C'est un des meilleurs produits multimédia qu'il m'ait été donné de tester, mais il faut reconnaître que son prix est assez élevé. Espérons qu'il sera possible de trouver ce produit prochainement dans certains kits multimédia !

Editeur : Dorling Kindersley • Distributeur : Edusoft (1) 46 73 05 55 • Prix : 480 F environ

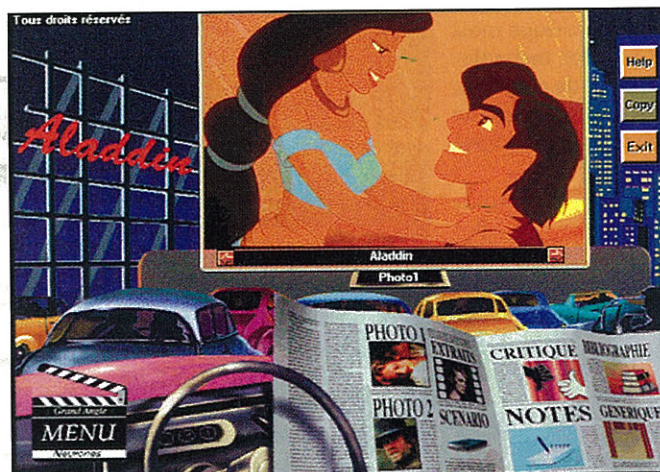




Ciné Movies '95

CD MAC OU PC

CM '95 vous proposera un aperçu de tous les films sortis en 1995. On peut, avec un logiciel pareil, s'attendre à un remplissage de vidéos, photos et cie. Rassurez-vous, c'est bel et bien un CD de remplissage. Cependant, il faut bien admettre qu'il est relativement bien réalisé et que son interface est plus que conviviale. Les sélections sont très nombreuses : film VO ou VF, pays d'origine, acteurs, réalisateurs ou genres. Il y a quelques idées originales : par exemple, lorsque l'on choisit un film, on peut cliquer sur le bouton «à l'affiche», et en prenant un ascenseur, on voit défiler le générique de fin du film. Les vidéos sont assez bien rendues.

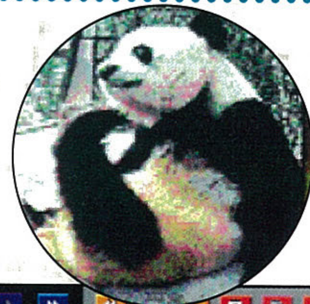




Editeur : Neurones Edition • Distributeur : Grand angle • Prix: 290 F (environ)



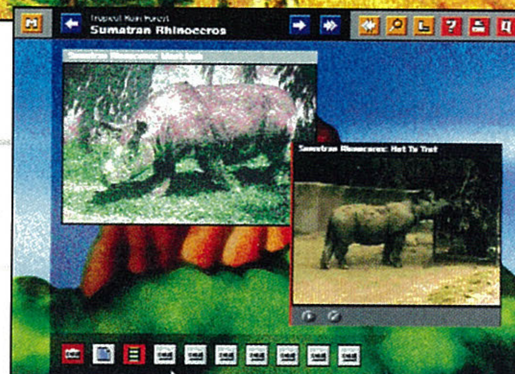
The Animals 2.0



PC CD

Toujours réalisé en collaboration avec le zoo de San Diego, la deuxième mouture de ce CD est un produit destiné à toute la famille. Les plus jeunes pourront se précipiter sur de nombreuses animations en vidéo, et les plus âgés (les plus anglophiles aussi...) s'intéresseront aux textes. Sans être extrêmement touffus, ces derniers abordent pas mal de domaines: les gîtes, le mode de nutrition, etc. Concrètement, le soft a été relativement enrichi par rapport à la première version : une cinquantaine de nouvelles vidéos et environ 100 nouvelles photos, ce qui nous amène maintenant à 50 minutes vidéo et 1 400 photographies. L'interface s'est grandement améliorée. Si on pouvait reprocher le côté fouillis du premier volet, on ne peut que s'incliner devant le côté fouillé du deuxième. Un bouton constamment présent vous permettra de revenir sur vos 15 précédents tableaux sans forcément repasser par le menu général. Les musiques sont particulièrement bien adaptées, de même que l'ambiance sonore générale. Je n'irai pas jusqu'à dire que l'on s'y croirait, mais c'est une très bonne réalisation. Citons une autre rubrique particulièrement appréciable, celle de "The A To Z Gallery". À chaque lettre de l'alphabet, on a associé un animal. On a donc 26 animaux décrits en profondeur avec de nombreuses photos et vidéos. Avez-vous déjà entendu le cri de la tortue des Galapagos ? Vous savez, ces tortues marines géantes... Et le cri du gibbon ? Jamais entendu ? Bref, vous l'avez compris, ce programme fourmille (si je puis me permettre cette expression), de chapitres aussi passionnants les uns que les autres. Un chapitre particulier est dédié à tout le fonctionnement du zoo de San Diégo et notamment au sauvetage des animaux en voie d'extinction.



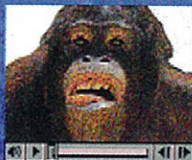


Editeur : Arnowitz Studios • Distributeur : Minscape (16) 99.79.66.48

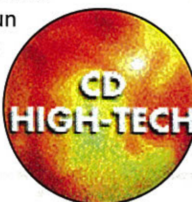


CD High Tech

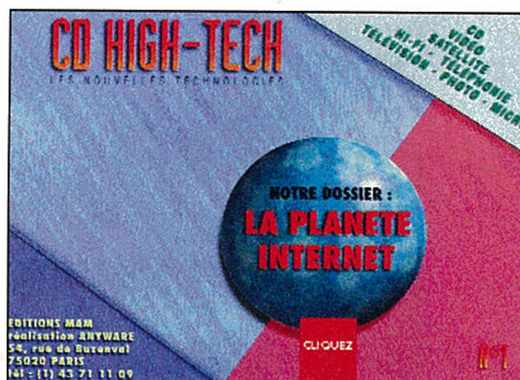
PC CD WINDOWS, MACINTOSH CD



Ce nouveau magazine sur CD-Rom se propose de traiter chaque mois l'actualité des nouvelles technologies. Mêlant dossier et partie magazine, ce CD comporte une quarantaine de vidéos, des commentaires audio et des centaines d'écrans. Dans chaque numéro, un sujet différent est abordé (Internet dans le numéro 1, la télévision dans le numéro 2, etc.).



Editeur : MAM
Distribué par : MAM
Prix : 170 F

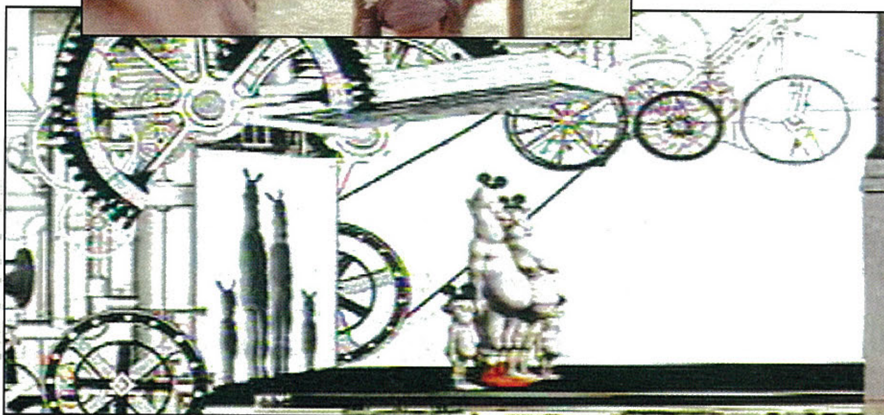








Les Monty Python



CD-I

Live Without Monty Python's & Monty Python's "More Naughty Bits". Voici deux CD sur leskels on aurait aimé s'arrêter quelques minutes à la rédaktion, si on n'avait pas été en plein bouklage. Les deux CD sont très différents puiske Live Without MP kontient 17 chansons et Naughty Bits komprend 17 scetchs ; ils sont donk à égalité et vont pouvoir s'affronter aux olympiades des handikapées dont l'enjeu est un albatros. AAAAAlbatros. On retrouvera des célèbres chansons telles The Brifgt Side of Life, lumberjack song, every sperm is sacred, the meaning of life etc. Les scetchs ne sont pas non plus inkonnus, kar ils sont déjà passés à la télé et ils sont ekstraits de certains films comme Le chevalier noir, Le lapin de Troie, L'inquisition espagnole ou ce scetch cher à Mic Dax, Nudge, Nudge. Un très bon produit ke l'on ne peut que konseiller, bien qu'il ne soit pas aussi rich ke Waste of Time. Pour lire ces softs, il vous faudra une cartouche Vidéo pour CD-I.

Editeur : Hesselt van Dinter et Python (Monty) • Distributeur : PHILIPS CD-I Prod. • Prix : N.C.

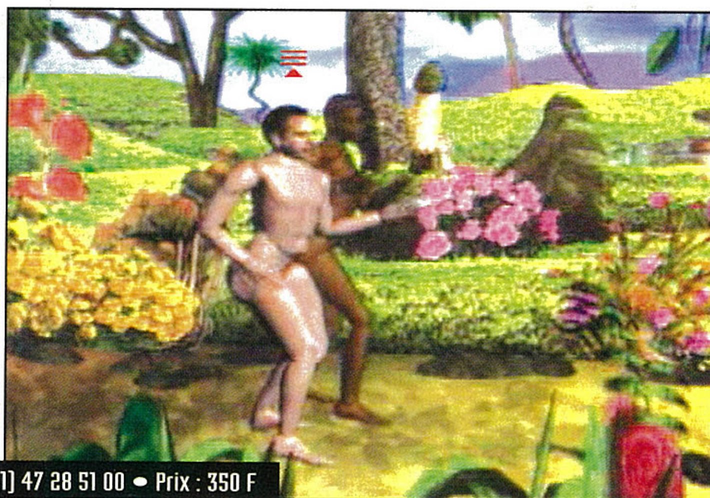
Xplora1, Peter Gabriel's Secret World

CD-I FMV

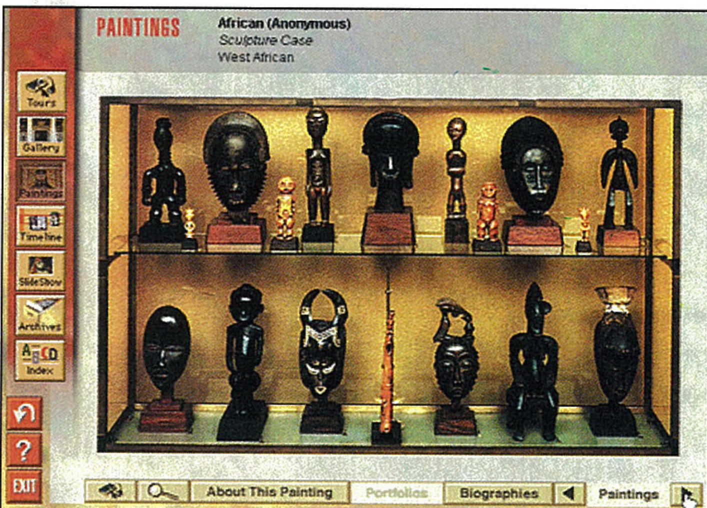
Fa-bu-leux ! Comment qualifier autrement le bijou qui vient de tomber sur nos CDI équipés de cartes FMV ? Vu la qualité des nombreux clips que Peter Gabriel a réalisés jusqu'ici, on n'est pas du tout étonné de celle avec laquelle il a concocté ce produit multimédia. XPlora1 arrive aujourd'hui, comme la plus éblouissante



des confirmations ! Au menu de cette visite guidée de l'univers de l'ange Gabriel, un récapitulatif de tous ses albums accompagnés d'extraits ainsi que la totalité des clips produits pour l'album US restitués avec une fidélité absolue. Mais Peter Gabriel n'est pas qu'un simple musicien, aussi le CD vous propose-t-il une visite guidée interactive de son studio Womad, ainsi que la présentation de tous les musiciens du monde entier qui y ont séjourné. Vous pourrez également vous amuser à jouer de toute sortes d'instruments ésotériques, voir les "making-of" de ses clips, sa collaboration avec Amnesty International, et bien d'autres choses encore... Le meilleur produit multimédia qu'il m'ait été donné de voir à ce jour !



Editeur : Philips • Distribué par : Philips (1) 47 28 51 00 • Prix : 350 F



A passion for Art

PC CD WINDOWS

Quoi de plus simple, pour découvrir des œuvres d'art, que de se rendre au musée ? C'est ce que propose ce logiciel qui présente la collection du docteur Barnes, l'une des plus importantes de ce siècle. L'écran principal, qui représente la salle de la fondation, laisse découvrir son riche contenu lorsque l'on joue de la souris. On retrouve des œuvres majeures d'artistes non moins majeurs : Renoir, Cézanne, Matisse, Soutine, etc. Outre les œuvres, on peut également consulter des documents relatifs aux artistes, comme des lettres manuscrites, des plans, etc. Ce CD très esthétique permet aussi d'accéder à un tableau chronologique offrant, d'un seul coup d'œil, un panorama sur l'art de la période impressionniste. Seul regret, les textes et voix acccompagnant ce produit sont en anglais.

Editeur : Corbis • Distribué par : Maxis • Prix : 480 F

DREAM GAMES

Le premier club francophone d'échanges de jeux par correspondance vous présente ses dernières nouveautés : (mi-juin)

BC Racers VF, Bioforge VF, Bureau 13 VF, Cyberia, Daedalus encounter, Dark forces, Descent, Discworld VF, First encounters VF, Flight unlimited VF, Full throttle, Guilty VF, Hell VF, Heretic, Jagged alliance, Jewels of the oracle, Jungle strike, Lost eden VF, Machiavelli, Mortal kombat 2, NBA Live 95, Pizza tycoon, Prisoner of the ice VF, Psycho pinball, Sim tower, Slipstream 5000 VF, Super karts, Super street fighter 2 turbo, Tank commander VF, Tower assault, US Navy Fighters VF, Warriors, Wings of glory, Woodruff and the schnibble of Azimuth VF, X-Com VF.
Et dès le jour de leur sortie : 11th hour, Apache longbow, Civil war, Command and conquer, Deadline, Flight of the amazon queen VF, Fx fighter, Heart of darkness, High octane, Lands of lore 2, Orion conspiracy VF, Simon the sorcerer 2 VF, Space quest VI, Star trek the next generation, Stone keep, The perfect general 2, Virtual pool, Z et bien d'autres encore.

L'inscription pour un an coûte **400 FF/2400 FB.** Chaque échange coûte ensuite **55 FF/300 FB.** Lorsque vous vous inscrivez, vous recevez le jeu de votre choix. Ensuite, vous nous le renvoyez au bout d'un mois maximum (ou plus vite si vous le désirez) afin de l'échanger contre un jeu que vous aurez choisi dans notre liste constamment remise à jour et comprenant près de 300 titres (c'est-à-dire +/- tous les jeux de ces deux dernières années). Tous nos jeux sont des originaux.
NOUVEAU : Vous pouvez également payer votre inscription en six versements mensuels de **75 FF/450 FB**, un supplément de 50 FF / 300 FB par rapport au prix normal pour un total de **450 FF/2700 FB.**

OFFRE SPECIALE ETE : que vous vous inscriviez le 1er juillet ou le 10 août, votre inscription sera valable jusqu'au 1er septembre 96, c'est-à-dire jusqu'à **2 mois d'inscription gratuite** pour toute demande d'inscription reçue entre le 1er juillet et le 31 août. Alors profitez-en et **JOUEZ !!!**

POURQUOI S'INSCRIRE DANS NOTRE CLUB ?

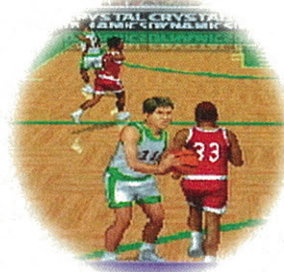
- nous avons le plus grand et le meilleur choix de jeux sur disquettes et CD-Rom (près de 300)
- notre expérience des jeux micros et l'existence de notre club depuis près d'un an et demi nous permet de vous conseiller au mieux pour le choix de vos jeux et de vous aider pour tous problèmes de configuration.
- étant également distributeurs de sharewares, nous offrons chaque mois, gratuitement, une disquette de sharewares à nos membres (en juin : Vinyl goddess of Phobos + Thunderbyte anti-virus 6.35 + Game wizard 2.6) et nous leur offrons également lors de chaque échange pour **5 FF/30 FB** supplémentaires des jeux en plusieurs disquettes (ces derniers mois, nos membres ont eu Rise of the triad V1.2a, Descent V1.2, Heretic et Terminal velocity V1.1)
- notre concept : il est tellement bon que d'autres l'ont copié ces derniers mois, ou disons plutôt qu'ils nous ont carrément plagié ! Alors pourquoi choisir la copie quand on peut avoir l'original au même prix ou même moins cher.
- nos prix : en effet, nos tarifs sont T.T.C (frais de port et d'emballage compris) et il n'y a donc pas de frais cachés en bas de la page comme beaucoup n'hésitent pas à le faire.
- nos solutions de jeux : nous offrons à nos membres des solutions pour pratiquement tous les jeux existants (vieux ou nouveaux) et ceci presque gratuitement.
- l'honnêteté : les jeux se trouvant sur cette pub sont des jeux déjà disponibles et que nous avons réellement et non pas des jeux n'étant même pas encore sortis et mis juste pour la pub.
- la qualité de notre service : si un pourcentage tellement important de membres (+/- 90%) s'est inscrit pour une année supplémentaire ces derniers mois, c'est bien la preuve qu'ils sont satisfaits. Et pour les en remercier, nous avons d'ailleurs baissé le tarif des prolongations d'inscription de 50 FF/300 FB par rapport au prix d'une première inscription, ce qui fait donc 350 FF/2100 FB pour un an supplémentaire.
- notre permanence téléphonique : en cas de problème, vous pouvez nous contacter tous les jours de 10H30 à 19H30 au 19 32 69 84 04 10 (France) ou 069 84 04 10 (Belgique).

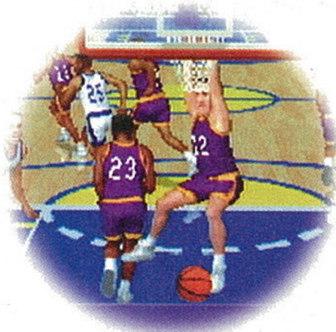
Incrivez-vous vite en écrivant à :
DREAM GAMES 11 RUE DUWEZ 7500 TOURNAI BELGIQUE

Paiement par chèque, mandat-poste ou virement (téléphonez pour notre No de compte)

Pour plus de renseignements, écrivez ou téléphonez pour recevoir gratuitement notre disquette catalogue (c'est une véritable encyclopédie des jeux PC !!) sur laquelle vous trouverez les listes complètes des jeux, solutions de jeux et sharewares que nous vous proposons.

DITES, VOUS AIMEZ
LE BASKET ?




GAGNEZ UNE CONSOLE 3DO
+ LE FABULEUX SLAM'N'JAM




SUR LE 3615 JOYSTICK



LES SORTIES DU MOIS
VU À LA FNAC ET RECOMMANDÉ PAR JOYSTICK :



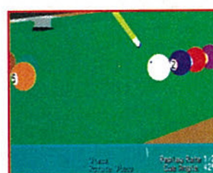
FLIGHT UNLIMITED SUR PC CD
TESTÉ DANS JOY N° 59
Incroyable ! Voici le plus beau simulateur de voltige aérienne. Pas d'instrumentation compliquée, mais l'appareil vole comme un vrai et c'est en S-VGA. En prime, l'apprentissage se fait au moyen de voix digitalisées en français !



DAEDALUS ENCOUNTER SUR PC CD ET MACINTOSH CD
TESTÉ DANS JOY N° 61
Aux commandes de votre exo-squelette, vivez une aventure futuriste. Au programme, vidéo, graphisme de qualité (16 millons sur Mac) et énigmes multiples. Bonne durée de vie pour un produit destiné aux joueurs de niveau moyen.



DARKFORCE SUR MACINTOSH CD
TESTÉ DANS JOY N° 62
Il est toujours agréable de retrouver l'univers de Star Wars. De l'action et un affichage de qualité avec ce jeu, sans défaut ou presque. Bonne durée de vie pour un joueur de niveau moyen.



VIRTUAL POOL SUR PC CD
TESTÉ DANS JOY N° 61
Bénéficiant d'un affichage 3D en S-VGA, d'une excellente ergonomie et d'un réalisme à toute épreuve, cette simulation de billard n'a que des qualités. Voilà un jeu pour tous et d'une durée de vie exceptionnelle.



PRISONNER OF ICE SUR PC CD
TESTÉ DANS JOY N° 61
Mêlant Seconde Guerre mondiale et ambiance à la Lovecraft, ce jeu d'aventure au scénario irréprochable satisfera les joueurs débutants. Le graphisme, en S-VGA, est remarquable.

Vous pouvez assister, chaque mercredi, à la FNAC Micro (71, boulevard Saint-Germain, Paris 5e), à une présentation par Joystick de nouveaux jeux sur grand écran. Pour plus d'infos : 3615 JOYSTICK.

Action réaction

En ce moment, je me remets à la guitare de façon intensive, et du coup, je progresse de jours en jours. C'est assez marrant de se voir progresser dans une discipline. À l'exception du sport, il est rare qu'une personne ayant quitté le milieu scolaire puisse, dans sa vie, se voir évoluer en temps réel. Certes, on continue à progresser, mais sans qu'il soit vraiment possible de s'en rendre compte de façon objective. Pourtant, nous sommes "programmés" depuis l'enf ance: du bébé qui sait comment récolter un sourire à l'étudiant jugé, noté en permanence sur son travail et ses actes, nous avons appris à agir de façon à susciter une réaction immédiate de la part de notre entourage (en analyse transactionnelle, on appelle ça "récolter un timbre cadeau"). Je vous raconte tout ça parce que figurez-vous que le jeu vidéo permet justement de retomber dans ce type de schéma, et j'ai bien l'impression que cela explique son succès. Suivant les aspirations de chacun et le type de logiciel utilisé, il permet d'être jugé sur ses actions (d'accepter le jugement, puisque l'ordinateur est impartial) et ce sans conséquence grave. Le plus basique, c'est le jeu de type shoot'em up. L'action est simple, et la réaction instantanée : si on foire, on est mort. Les sociologues se polarisent généralement sur la mort dans le jeu, mais je pense plutôt que c'est la possibilité de recommencer et donc de ne pas faire la même erreur qui mériterait d'être analysée (bon, on ne va pas faire trois heures là-dessus, voir courrier des lecteurs). Plus le joueur est mûr (ce n'est pas forcément lié à l'âge), et plus le type d'action/réaction recherché est complexe. Exemple : le jeu d'aventure, dont la répercussion d'une action se fait sentir plus loin dans la partie (lorsque c'est un bon jeu). En haut de cette pyramide de sophistication, on trouve les simulations économiques et autres wargames. Dans ce cas, l'action/réaction se trouve diluée dans un maelström d'interactions. À la limite, dans ce type de logiciels, le but n'est pas de gagner mais juste de comprendre pourquoi l'on gagne. Un autre intérêt de ce type de jeux est l'aspect "aquarium". De par leur sophistication, ces jeux amènent l'utilisateur à se placer en juge du petit monde qu'il a créé. Exactement comme le parent qui s'émerveille des progrès de sa progéniture et évolue par procuration. Dans les deux cas, c'est une façon de dire : je ne joue pas pour moi, mais pour eux. Une fois de plus, vous vous demandez : "mais où veut il en venir, ce mois-ci ?". En fait, à ça : de plus en plus de produits semblent méconnaître ces mécanismes. Je veux parler des "films interactifs" et autres "contes interactifs". Ça a la couleur d'un jeu, mais ça n'en utilise pas les principes. On s'y livre à des actions simplistes, dont les répercussions sont sans intérêt et donc peu valorisantes ("À vaincre sans péril, on triomphe sans gloire"). Le ressort ludique est inexistant, puisque la récompense non méritée. Et encore, de quelle récompense s'agit-il ? Bien souvent, on voit l'écran suivant et c'est tout. Cela reviendrait à écrire un bouquin dans le seul but d'apporter au lecteur la joie de tourner les pages et de se dire: "Super ! j'ai lu un chapitre de plus". Il serait bon que certains éditeurs (de jeux) s'en rendent compte.

MOULINEX

SOMMAIRE DES TESTS

The Last Dynasty



PC CD

Il te "Sierra" à merveille

Cette dernière superproduction de Sierra allie avec brio simulation et aventure. La stratégie dont il faut faire preuve dans les combats ravira les amateurs du genre, et la partie aventure, d'une difficulté bien dosée, ajoute à l'intérêt du produit. Le tout tournant sous Windows, prévoyez une machine puissante.



Casque Noir chez les Incas

Mel et Dok sont dans un bateau... désolé mais c'était trop tentant. En fait, nos deux futurs héros, ou héros du futur puisque tel est leur état, s'affairent au lancement de leur fusée artisanale dans un coin de jardin désertique (NDLR : tu ne confonds pas avec Walace et Gromit, là ?). Passionnés depuis leur plus tendre enfance par l'espace et tout ce qui tourne autour, ils projettent depuis longtemps de fabriquer eux-mêmes un tel engin. Le grand jour est enfin arrivé, et l'anxiété est à son comble. Va-t-elle s'élever telle Ariane (4 fois sur 5) dans le ciel de Kourou ? Le compte à rebours entamé par Dok touche bientôt à sa fin (NDLR : oui enfin, touche à son début, plutôt). C'est parti ! Euh, presque : dans leur explosion de joie, Mel et Dok n'ont hélas pas le temps de réaliser que la fusée entame une virulente marche-arrière et se vautre sur le fin coussin de poussière que les réacteurs n'ont pas eu la force de déplacer. "Et meeeeee-eeeeeeeeerrrde" s'écrie Dok l'air désabusé. Mel, quant à lui, se demande s'il ne va pas vomir. Tous leurs espoirs viennent brutalement de s'écrouler, là, sous leurs yeux. Ils regagnent leur appartement et tentent de comprendre ce qui a bien pu se passer en déquorticant les restes de l'engin. Mel et Dok, ou Dok et Mel, ça marche dans les deux sens, ne se sentent pas découragés pour autant. Et ils ont raison, car bientôt ils recevront un étrange message leur demandant de se rendre en haut d'une colline. Ce message venu de nulle part les intrigue. Entraînés par leur croyance extraterrestre, ils gravissent le Mont Chauve et attendent patiemment qu'un événement se produise. C'est alors que dans un sifflement terrible apparaissent deux vaisseaux se livrant bataille. Le premier parvient à se poser sur le mont et ouvre sa porte en direction des deux copains issus de l'orphelinat. Ils hésitent, puis foncent vers l'embarcation stellaire sans se soucier de leur avenir. Vont-ils disparaître sans laisser de traces ? Vont-ils trouver le bonheur au milieu de martiennes dénudées ? À moins qu'ils ne crèvent carbonisés ? Vous le saurez en lisant le paragraphe suivant...

L'effet de surprise !

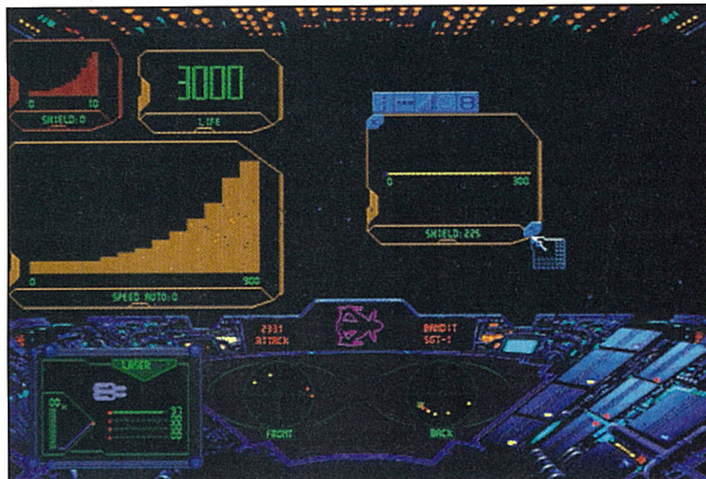
Tata tan ! Quel suspens ! Le vaisseau voyage ainsi quelque quatre années lumière pour finir sa course sur Symest 4, planète servant de base à la résistance. C'est à ce moment-là que tout bascule. Le vaisseau pivote pour se poser, puis l'esprit de Mel, qui découvre la vérité, bascule à son tour. Il s'avère en fait, à sa grande surprise, qu'il va faire la connaissance de ce qui semble être son père (un machin avec deux bras, une tête, deux yeux et deux jambes). Le pauvre n'y comprend plus rien. Serait-il lui même un extraterrestre ? Et que vient faire Dok dans tout ça ? Il ne semble pas étonné par ce qui arrive. Pour mieux comprendre les faits, revenons quelques années en arrière. La dynastie Raauq détient depuis l'aube des temps l'"Intégrale Connaissance". Ce savoir absolu qui fait l'objet de bien des convoitises reste sous la menace permanente de Iron, un être assoiffé de pouvoir et de sang qui n'a pour seule idée que celle de prendre le contrôle de l'univers. Yannis, le père de Mel, prend donc la décision de transférer l'"Intégrale Connaissance" dans chacun de ses fils qu'il envoie par la suite aux deux extrémités de l'univers. Or, l'ignoble Iron qui n'est pas la moitié d'un crétin, parvient à recréer une partie de l'intégrale machin bidule lui permettant ainsi de se passer de l'un des moutards. Il part à la recherche de Mel, qu'il sait sur Terre grâce au travail de ses espions. Fort heureusement, Yannis arrive à temps pour récupérer le fiston et lui explique la vérité. La vie sur Terre de Mel et de Dok (envoyé pour veiller sur lui) n'était donc qu'une



De par la résolution 640 x 480, la pixellisation des sprites est minime, même en gros plan.



La vidéo est assez saccadée et les digits de mauvaise qualité. Ça ne se voit pas trop là, parce que j'en ai choisi une parmi les jolies.



Les fenêtres du cockpit sont redimensionnables à souhait, tout comme le type d'affichage.

tips

- Lors du combat sur Ridach, il se peut que vous vous fassiez attaquer par une infinité de vagues de vaisseaux, ce qui n'est pas un bug mais la conséquence d'un mauvais choix de votre part. Et si vous évitiez un peu le satellite ?
- Bien qu'il soit possible de faire les premieres missions dans n'importe quel ordre, la partie aventure débute sur la planete XB4. Quoi qu'il arrive, vous devrez donc terminer par cette derniere planete, quitte à y refaire une nouvelle mission.
- Devant l'aquarium, pensez à étancher la combinaison.

VRAI FAUX

Le lecteur CD ROM devient de plus en plus indispensable pour les joueurs.
VRAI
Par exemple, et malheureusement, (hélas, hélas, hélas, trois fois hélas donc), ce mois-ci, il n'y a pas un jeu sur disquette.

REMARQUES

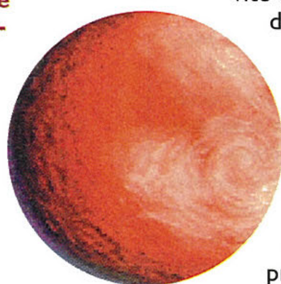
Attention, carte sonore indispensable !

Rarement une musique aura été aussi



La partie aventure entièrement réalisée en images de synthèse à la "Seven Guest", offre un graphisme magnifique.

étape factice, ce qui plonge Mel dans une colère noire. Il file alors une beigne à son père, et c'est la fin du jeu. Non je plaisante, mais avouez qu'il y a de quoi être énervé. Comprenant la gravité de la situation, Mel décide de partir à l'encontre d'Iron et de détruire le fameux clone capable d'émuler l'autre moitié de l'"Intégrale Connaissance". Hélas, ce qu'il ne sait pas encore – décidément il ne sait vraiment rien – c'est que Yannis se fera prendre en otage peu après par Iron qui se livrera au chantage suivant : la vie du père contre le savoir du fils. Aïe, que va faire Mel ? 1) Se suicider ? 2) Jouer au Ping Pong ? 3) Délivrer son père ?
Vous le saurez en lisant le prochain paragraphe intitulé...



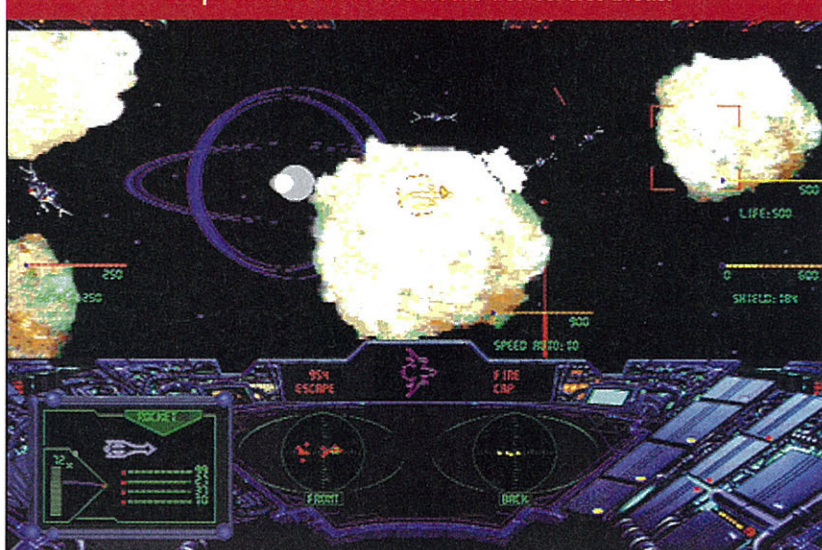
J'aime la vie, mais pas le Ping Pong

Dans un premier temps, Mel s'initie au maniement des vaisseaux de combat grâce au simulateur de la base rebelle. Il trouve ensuite l'appui des Ferrailleurs, une équipe de mercenaires dirigée par la ravissante Ruimel, une brune avec des jambes – deux pour être précis – au galbe élancé. Lorsque le jeune Raauq est sur la bonne voix (hep ! pssst ! y a un jeu de mot les gars !), que le vaisseau n'a plus de secret pour lui, il choisit l'une des trois missions qui l'attendent. Je dis "il", mais en fait il s'agit de vous puisque vous incarnez Mel. Vous voilà donc aux commandes de l'Arrow, le chasseur fou allié. Celui-ci dispose de quatre armes différentes, le laser, les roquettes à longue portée, les missiles téléguidés et les mines arrières. Pour des raisons d'économie, l'Arrow n'est chargé qu'avec le type de munition présumé utile. Ainsi, pour ces trois premières épreuves, vous ne disposez tout au plus que de cinq missiles en plus du laser. À vous de viser juste. L'ordinateur de bord à la voix ô combien sensuelle vous livre quelques indications quant à la stratégie à adopter. Mais c'est surtout sur vous et sur votre ingéniosité qu'il va falloir compter. Chaque mission ne peut être résolue sans réfléchir, et aucune ne se ressemble. C'est un peu comme X-Wing sur le fond, mais pas sur la forme. Sur le fond, parce qu'il faudra par exemple détruire les vaisseaux d'escorte d'une "barge spatiale" pour la forcer à s'enfuir, suite à quoi vous pourrez la suivre et trouver les coordonnées d'une nouvelle planète. Une carte en 3D vous offre même la possibilité de donner des ordres aux autres appareils alliés et de diriger ainsi l'ensemble des opérations. Sur la forme, parce que la méthode 3D employée est ici à base de sprites et non de 3D vectorielle. Elle peut être comparée, de fait, à celle qui était utilisée dans Wing Commander II, à la différence près qu'il s'agit là de graphisme en haute résolution (640 x 480). L'effet de pixellisation s'avère être, du coup, relativement faible sur le zoom. Au niveau de l'action, ça déménage sec ; et même s'il vaut mieux avoir un DX2 66 en local bus, l'animation est étonnamment rapide. N'oublions pas que nous sommes sous Windows, les p'tits gars ! Ça alors, sous Windows ? Eh



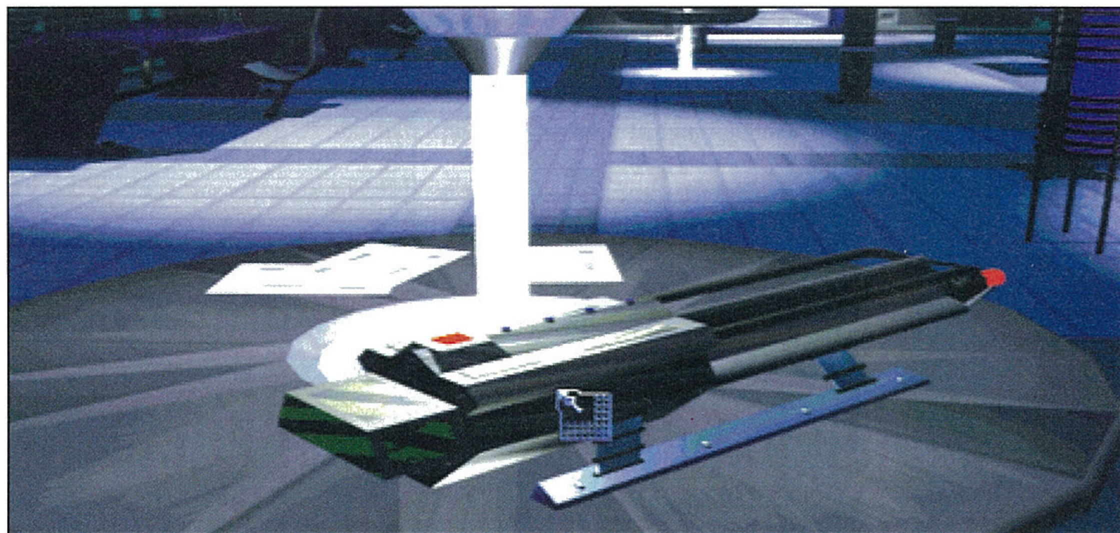
L'une des bases de Iron le méchant. Les missions que vous devrez effectuer vous rappelleront sans aucun doute Xwing. Toutefois, il y en a moins et elles sont souvent plus faciles.

Le lance-roquettes est l'une des armes les plus redoutables. Il désintègre tout ce qui se trouve aux alentours des cercles bleus.



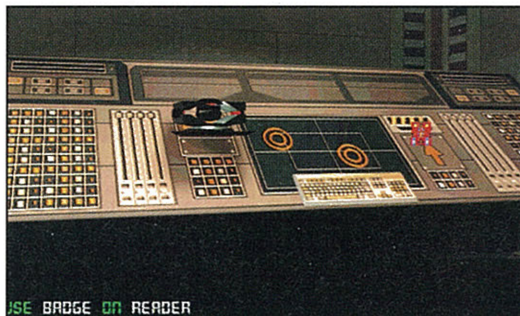
réussie sur une carte sonore bas de gamme.

oui, sous Windows. Si ce choix peut paraître étrange pour un jeu d'action, il peut s'expliquer ainsi : le premier, c'est que les problèmes de mémoire n'existent plus ; secondo, votre carte sonore et vidéo étant gérée aussi par Windows, il n'y a absolument rien à paramétrer ; enfin, le jeu profite du système de fenêtres de l'interface de Billou, même si celles présentes dans le jeu n'ont plus grand-chose à voir. Par exemple, vous pourrez afficher sur le cockpit du vaisseau une dizaine de fenêtres représentant tout plein de renseignements utiles au jeu. Ces dernières peuvent être de n'importe quelle taille et se trouver à n'importe quel endroit ; de même l'affichage des données peut s'effectuer selon cinq modes différents. On organise donc son petit cockpit à soi, et on prend des habitudes de vieux. Le maniement se fait entièrement à la souris, tout comme le pilotage. Les inconditionnels du joystick pourront, s'ils le désirent, installer le petit driver pour Windows et jouer avec leur instrument préféré, même si cela me paraît inutile vu la grande maniabilité obtenue avec la souris. Les combats sont entrecoupés de scènes cinématiques en vidéo ou en images de synthèse. Cela peut malheureusement casser le rythme pour peu que le temps de chargement du lecteur CD soit excessif (une seconde ou deux sans mémoire cache). En revanche, on ne peut que souligner l'incroyable qualité de la bande musicale. Jamais une musique n'aura été aussi belle sur une carte sonore aussi bas de gamme que la SoundBlaster 2.0.



Oh le beau laser ! Comment cela fonctionne-t-il ? Je me le demande, tiens ! Tout cela pour vous montrer le graphisme. Pas mal, la ruse !

Les voix digits sont elles aussi très réussies, ce qui ne fait que renforcer le charme du produit. Ce qui l'est moins, c'est la qualité de la vidéo. Une image toutes les secondes, et c'est souvent très moche. Mais ce n'est là qu'un détail, après tout, on ne joue pas avec la vidéo, que diable ! Ces trois premières missions terminées, vous accèderez à la phase aventure du jeu, une phase que vous retrouverez en lisant le paragraphe suivant habilement nommé...



Pensez à programmer votre bracelet !

L'aventurier perd la phase

Oui, je sais, c'est pas terrible comme titre, mais on va faire avec. Vous voilà au beau milieu d'une base spatiale. Le principe de déplacement reprend celui d'Inca, ou plutôt de Seven Guest puisque nous sommes toujours en S-VGA. La rapidité du déplacement n'est pas fulgurante, mais reste très honnête malgré tout. À partir de ce moment, il faut savoir que vous pourrez, quand bon vous semble, repartir combattre l'ennemi à travers l'espace et reprendre l'aventure juste après une mission. C'est assez sympa compte tenu du fait que l'on peut, comme toute aventure digne de ce nom, rester bloqué à un endroit. Plutôt que de perdre patience, hop, on va se faire l'une des dix missions que comporte le restant du jeu, puis on revient dans l'aventure comme si de rien n'était. Si vous avez joué à Lost in Time, vous retrouverez quelques similitudes dans le type d'acte à accomplir et dans la gestion de l'inventaire. Votre but consiste évidemment à détruire le clone censé reproduire une moitié de l'"Intégrale Connaissance". Mais la base d'Iron renferme bien des secrets, et vous devrez apprendre à utiliser bon nombre d'appareillages et procéder à l'élimination de quelques gardes. À ce propos, c'est assez désertique pour une base, à croire que ce sont les grandes



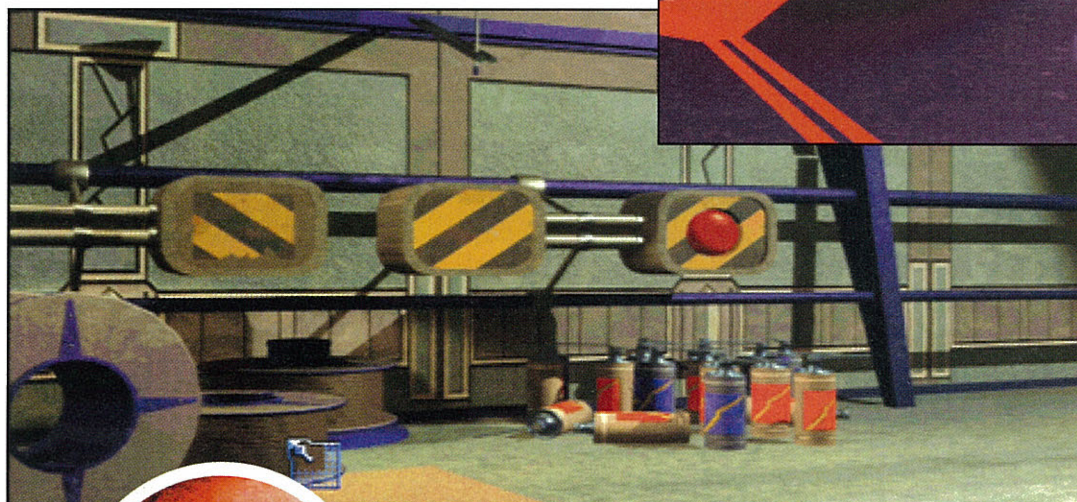




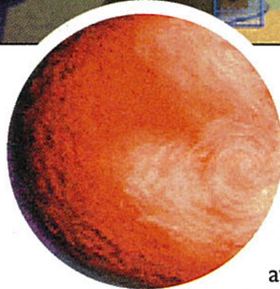
vacances, à moins qu'ils ne soient tous partis au méchouis de Bronxudanis, un pote d'Iron. Mais ne nous en plaignons pas, il y a assez à faire comme cela. Bien que les habitués du jeu d'aventure risquent de venir rapidement à bout de celle-ci, la durée de vie du produit est assez longue pour peu que l'on prenne le temps d'alterner aventure et combat. Le graphisme est superbe et le design de la base réussi. Là encore, la musique est grandiose et les sons très bons.



L'une des nombreuses scènes cinématiques.







En ce qui me concerne, j'ai été agréablement surpris par The Last Dynasty. Certes, il reste encore quelques petits défauts comme la vidéo, par exemple ; mais je dois vous avouer avoir éprouvé un réel plaisir lors des combats spatiaux ; et n'étant pas un pro de l'aventure comme ce cher Léo de Urlevan ou bien ce cher Moulinex, la partie aventure ne m'est jamais apparue rebutante, loin de là. Coktel, ooops, Sierra pardon, nous offre là un jeu bien sympathique qui ne souffre, en théorie, d'aucun problème d'installation de par l'utilisation de Windows.

GENRE : Simulation/Aventure • Editeur : Sierra/Coktel Vision • Distributeur : Sierra (1) 46 01 46 00 • NOTICE : VF • CONFIG MINIMUM : 486 DX2 50, 8 Mo de RAM • CONFIG. RECOMMANDÉE : 486 DX2 66 ou DX4

Un excellent produit qui m'a paru moins beau, mais plus intéressant que Wing Commander 3. Le joueur vit l'aventure de A à Z et ne se contente pas seulement de la regarder.

INTERET 90

+

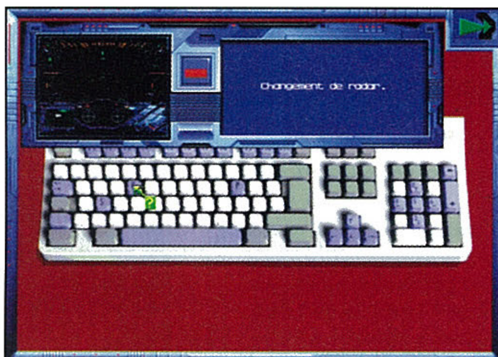
Des missions intéressantes
La musique
Une difficulté bien dosée
Ça fonctionne sous Windows.

−

L'animation avec une carte vidéo pourrie
La vidéo, de piètre qualité.

TECHNIQUE 92





L'aide est fort bien faite et entièrement visuelle. Une riche idée qu'il serait bon de reprendre à chaque fois. De même, l'ordinateur délivre un nom de sauvegarde automatique en rapport avec le lieu agrémenté d'une réduction de l'image représentant l'endroit du jeu.





Tetsujin
Iron Angel of the Apocalypse

3DO

IANSOLO

En quelques mots, on pourrait dire que la qualité de ce soft est inversement proportionnelle à la longueur de son titre. Déjà, l'emballage magnifique sent à plein nez l'arnaque marketing. Car Tetsujin fait clairement partie de ces titres destinés à grossir artificiellement le catalogue de la 3DO. Nous avons ici affaire à un clone de Doom, pardon pour Doom. La fenêtre ne dépasse pas le quart de l'écran. L'animation est lente, lamlentable même (de lent et de lamentable ; désolé les mots me manquent). La 3D est texturée mais dommage, il n'y a qu'une seule texture. Les ennemis, eh bien les ennemis on en voit un toutes les heures, et pan ! dans la gueule, y a plus d'ennemis. On s'emmerde grave, même si ça s'emballe dans les niveaux suivants. Mais qui ira jusque-là ? Oui, on se demande: qui achètera ce soft !



Vous croyez pas qu'on l'a déjà assez cassée, cette daube de Tetsujin ? On vous aura prévenus.

TECH.	30	INT.	40

EDITEUR : Synergy Inc. • NOTICE : en anglais • NOMBRE DE JOUEUR : 1 joueur

VU ET DISPO CHEZ ULTIMA : (1) 43 38 96 31

Chaos Control

PC CD

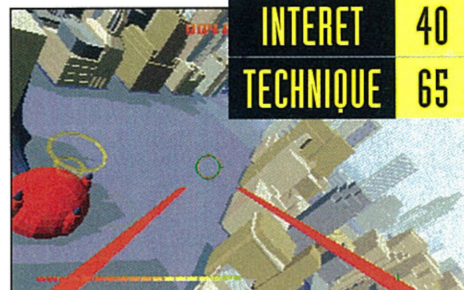
CASQUE NOIR AU TIBET

Philips renforce sa présence sur le marché PC avec l'adaptation de Chaos Control. Dans ce jeu constitué de plus de 60 minutes d'images de synthèse précalculées, votre rôle se cantonne à diriger le curseur de votre laser sur les nuées d'ennemis qui vous assaillent. Les niveaux matérialisés en 3D jouissent d'un travail soigné, et l'animation plein écran reste étonnamment fluide à partir d'un lecteur CD double vitesse. De même, les musiques directement jouées du CD sont magistralement orchestrées (j'ai dû être critique musical dans une autre vie, c'est sûr !) et rien que ça apporte une certaine dimension au jeu. Bien que la jouabilité soit sans défaut majeur, le concept même du produit ne présente pas un grand intérêt, d'autant plus que de récents jeux sur PC proposent une animation tout aussi fluide avec un calcul en temps réel ce qui permet de se diriger où l'on veut. Reste que si vous êtes un adepte du genre, alors vous ne serez pas déçu. Notez que les voix sont en français et que le programme se lance sans la moindre installation préalable et pratiquement à tous les coups. Je dis pratiquement, parce que je n'ai pas rencontré de problèmes sur les ordinateurs de Joy pourtant réputés récalcitrants, mais bon... on ne sait jamais.

GENRE : Shoot'em up • EDITEUR : Philips Media : (1) 47 28 51 00 • CONFIG. : 486 DX 33

Une réalisation correcte au service d'un simple shoot'em up sur décors précalculés. Seuls les amateurs du genre apprécieront.

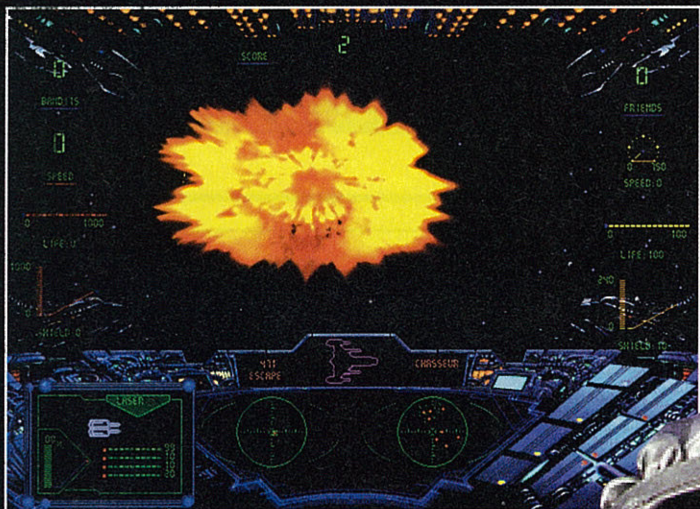
INTERET	40
TECHNIQUE	65

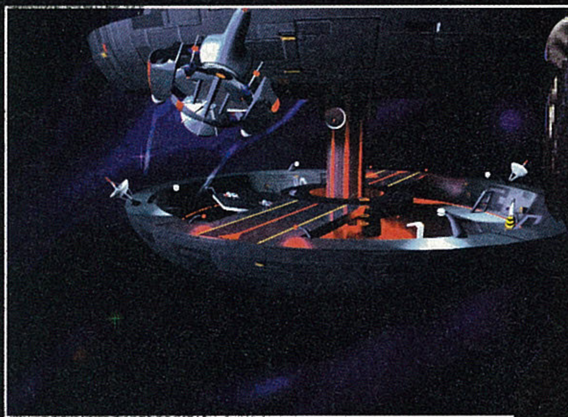


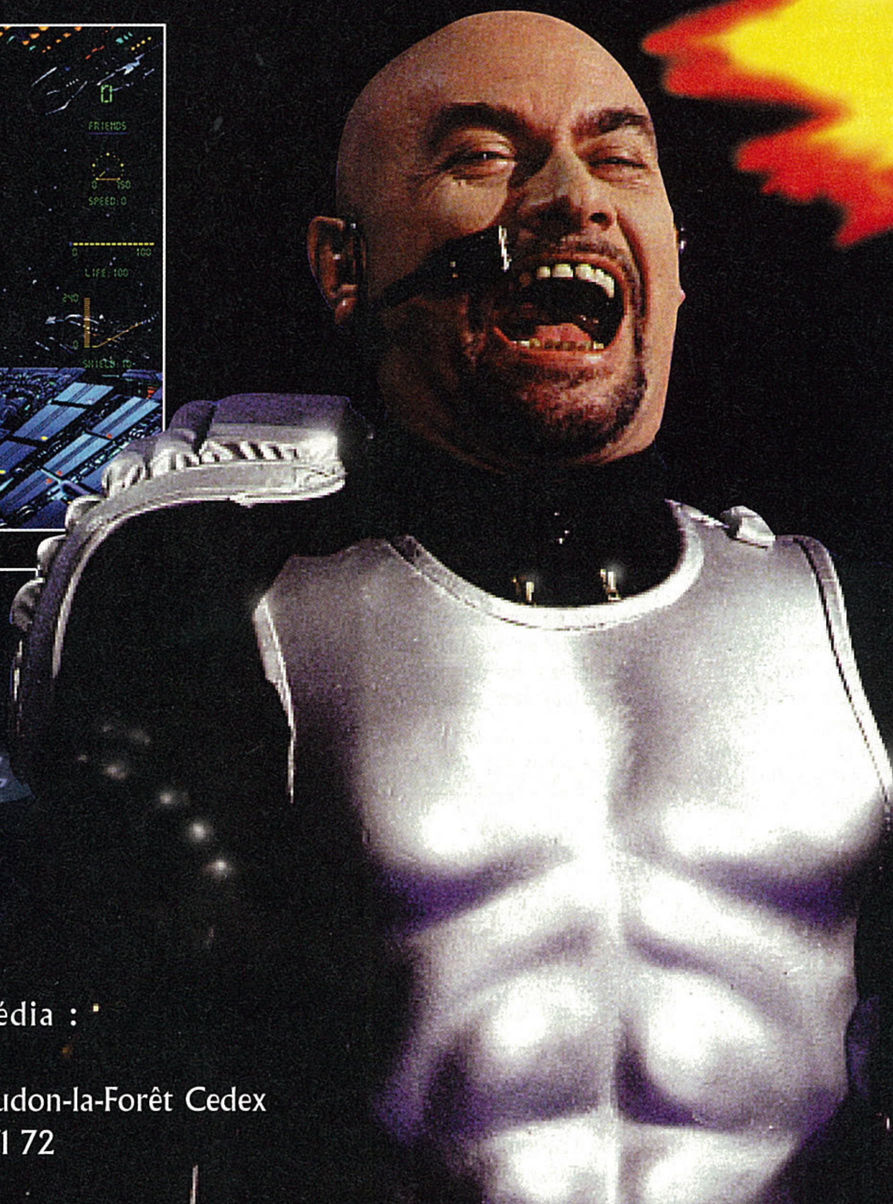
THE LAST DYNASTY

Sortie Nationale le 20 juin
sur Multimédia PC Windows
(2 CD)









40° SUR LA BANQUISE

Demandez notre catalogue multimédia :
COKTEL VISION / SIERRA
25, rue Jeanne Braconnier - 92366 Meudon-la-Forêt Cedex
Tel. : (1) 46 01 46 00 - Fax : (1) 46 31 71 72



S I E R R A®









PowerHouse

PC CD-ROM

I've got the power !

On savait Impressions spécialiste des jeux de gestion originaux. Mais côté réalisation, on n'avait pas toujours été gâté. Chic ! PowerHouse bouleverse les idées reçues. D'abord, le thème est passionnant : la gestion énergétique dans le monde. Et puis, pour un jeu sous Windows, c'est pas mal du tout.



Chaque unité de production énergétique est représentée différemment sur la carte : derricks, éoliennes, panneaux solaires, usines marémotrices... Les carrés de couleur permettent de distinguer les joueurs.

1 : Cliquer sur les jumelles pour assigner des prospecteurs.
2 : La lettre "e" s'anime quand on a des messages à lire.
3 : La banque : emprunts, placements.
4 : La recherche : pour enrôler des savants et leur assigner des projets.
5 : Les puits de pétrole doivent être reliés à une raffinerie.

Iansolar cells

Début du XXIe siècle. Le monde connaît une période de calme et d'optimisme (non, pas possible !). La révolution dans les communications (ah ouais, Internet !) a ouvert la voie à un réseau commercial de dimension planétaire. Sous la férule politique des Nations Unies, tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes. Et puis, paf ! c'est la crise. Le pétrole et les autres énergies fossiles viennent à manquer. Les ressources que l'on croyait encore importantes s'avèrent ridicules. Les trusts énergétiques se bouffent le nez et c'est le chaos. L'ONU n'a plus le choix. Ils prennent le contrôle du marché de l'énergie et créent quatre méga-corporations. Aujourd'hui, 1er janvier 2020, vous allez endosser vos nouvelles fonctions. Votre costard Armani en kevlar tissé est impeccablement repassé, et vous vérifiez dans la glace que votre cravate est bien nouée. C'est à peine croyable, vous avez été bombardé big boss de l'une de ces méga-corporations !

Sponsorisé par les écolos

Bien qu'introduit par un scénario un peu tiré par les cheveux, le thème abordé dans PowerHouse est de grande ampleur. Comment assurer les besoins en énergie d'une planète survoltée ? Quelles ressources et recherches faut-il privilégier ? Comment supplanter M. Sylvestre à la tête de la World Company ? Comment enfiler une capote ? Ce soft pose plein de questions, et il va bien falloir y répondre pour justifier de vos 2 millions de dollars de salaire annuel (plus primes et intéressement).
La planète a été découpée en x territoires. Au début, un seul territoire est disponible pour l'exploitation. Une fois 85 % de ses besoins en énergie couverts, l'ONU autorisera la production dans un nouveau territoire. Et ainsi de suite...
Les sources d'énergie sont au nombre de neuf : pétrole, gaz naturel, houille, nucléaire, solaire, hydro-électrique, vent, géo-thermique et les marées. Évidemment, les énergies fossiles (pétrole, gaz, houille) permettent de faire des profits rapides. Mais la partie dure cent ans et, d'ici là, ces matières premières déjà bien entamées seront complètement épuisées. D'autre

INTERET	72

+

Le jeu écolo
Graphisme mignon (pour du Windows)
Complet mais pas complexe



Musiques insupportables
Pas de résolution VESA

TECHNIQUE	70

part, certains responsables politiques (les démocrates) sont très regardants sur l'impact écologique de vos usines. Comme ce sont eux qui fixent les taxes à l'exploitation et autres royalties, vous avez intérêt à vous les mettre dans la poche en privilégiant les énergies "propres". Dernier point, les énergies fossiles ne peuvent être directement utilisées. Il faut construire des raffineries, des oléoducs, envoyer des troupes dans le Golfe... Pfff, trop fatiguant quand on pense qu'une ferme solaire est tout de suite opérationnelle. Bref, vous voyez le topo. Non content d'être un sympathique jeu de gestion économique, PowerHouse nous bourre le mou avec un discours certes écolo, mais bien argumenté.

Dallas, ton univers impitoyâââble

La première phase est la prospection. Une fois la taxe payée, vous envoyez des p'tits gars faire des analyses sur le terrain. La prospection prend trois mois et, à l'arrivée, on a une estimation des ressources de neuf cases de terrain par prospecteur. Comme les trois autres joueurs (ordinateurs ou humains) en font autant, il faut se dépêcher de repérer les meilleurs coins pour construire le plus tôt possible. Au début, il faudra se limiter à l'exploitation de deux ou trois types d'énergies différentes. En effet, pour augmenter le rendement des usines, on doit embaucher des savants qui travaillent à l'amélioration des technologies d'extraction. Difficile de tout étudier en même temps ! Vu comme ça, le jeu se résume à une course contre la montre dans le but de construire les usines les plus lucratives avant les autres. Force est de constater que l'interface tourne bien et que l'on assimile rapidement les différentes commandes. Mais Impressions ne s'est pas arrêté en si bon chemin. Car vous êtes avant tout un chef d'entreprise. Un vrai de vrai avec un cigare gros comme un barreau de chaise. Alors, toute l'instrumentation capitalistique est à votre disposition. Vous pouvez emprunter en banque (ou placer du pognon) et même revendre une partie des actions de votre société pour disposer rapidement de capitaux. C'est vrai, on a parfois besoin d'une grosse somme d'argent. Tenez, moi par exemple je dois partir en vacances cet été et... euh, non, rien. Si on peut faire de la lèche auprès des politiques, rien n'empêche de mener discrètement des actions peu répréhensibles. Greenpower Corp. vous fait un peu trop d'ombre au Canada ? Pas de problème, embauchez une équipe "spéciale" pour infiltrer la sécurité de leur usine géo-thermique et... tout faire sauter. Seulement, attention de ne pas vous faire gauler, sans quoi votre réputation va en prendre un coup. La maîtrise de l'énergie passe aussi par une bonne répartition de la production. Vous pourrez alors construire des capaciteurs pour stocker l'énergie en surplus, ou des transformateurs pour la distribuer dans d'autres territoires. Des éléments extérieurs viendront aussi troubler vos plans. Des catastrophes naturelles (attention aux secousses sismiques !) ou des guerres pourront mener à la destruction de vos usines d'exploitation. Mais c'est bien connu, en temps de guerre, les prix montent et on peut aussi faire de gros profits.

EDITEUR : Impressions • GENRE : Gestion énergétique • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft • TÉLÉPHONE : (1) 48 18 50 00 • NOTICE en anglais, 1 à 4 joueurs, config. minimum : 386/33 avec Windows, place disque dur : 18 Mo.

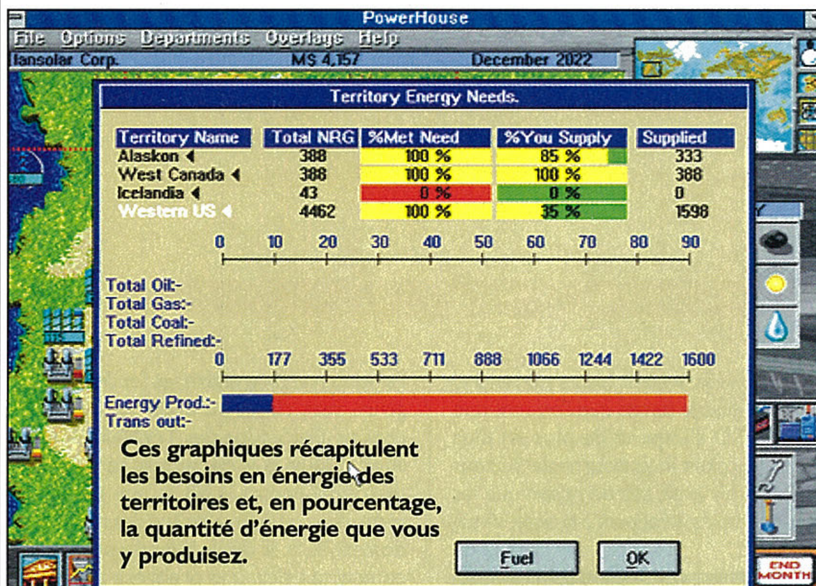
Avec une réalisation plus attrayante, la note aurait été supérieure compte tenu de l'intérêt du sujet. Néanmoins, PowerHouse demeure un bon jeu de gestion, ergonomique, auquel on peut jouer à plusieurs. Décidément, Impressions se bonifie.



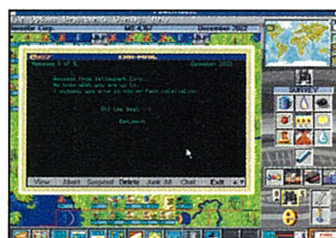
Comme dans tous les jeux de ce type, on peut effectuer des recherches technologiques pour chaque énergie. De quoi améliorer les rendements.



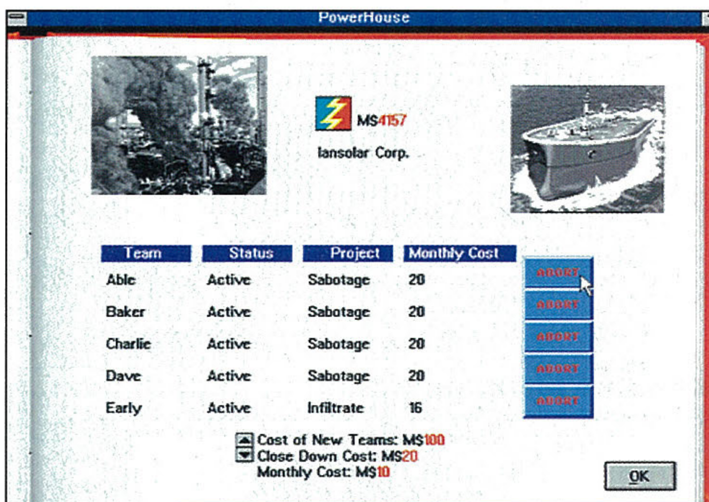
Une fois les territoires prospectés, on peut afficher les meilleurs sites de production estimés. Pas de panique, c'est beaucoup moins compliqué que ça en a l'air !



Ces graphiques récapitulent les besoins en énergie des territoires et, en pourcentage, la quantité d'énergie que vous y produisez.



PowerTouze sacrifie à la mode du Net : les communications avec les sites se font par messagerie électronique.



Dans PowerHouse, tous les moyens sont bons pour parvenir à ses fins : on peut embaucher des équipes de sabotage ou d'espionnage.

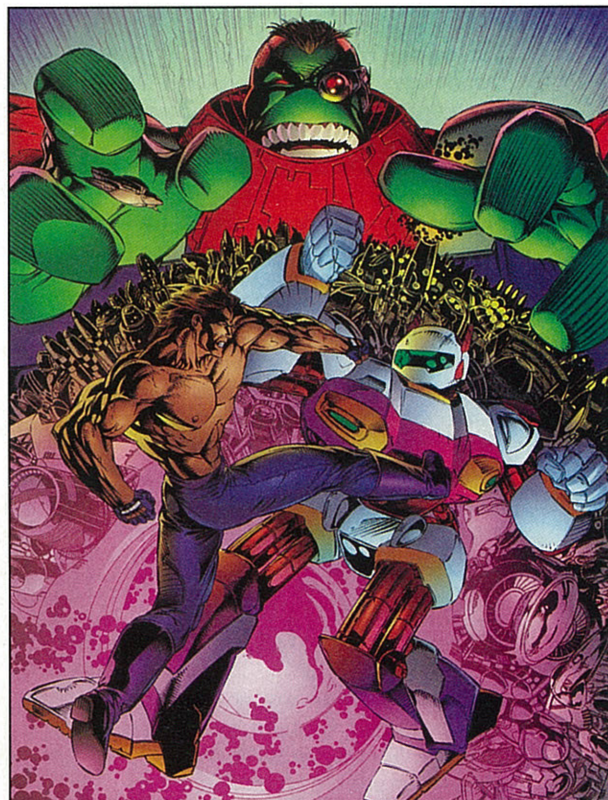


Dave Marmick de ENN (Energy News Network) présente l'actualité du business de l'énergie : les nouvelles découvertes, le meilleur entrepreneur de l'année.

FX Fighter

PC CD

La nouvelle génération est en marche !



REMARQUES

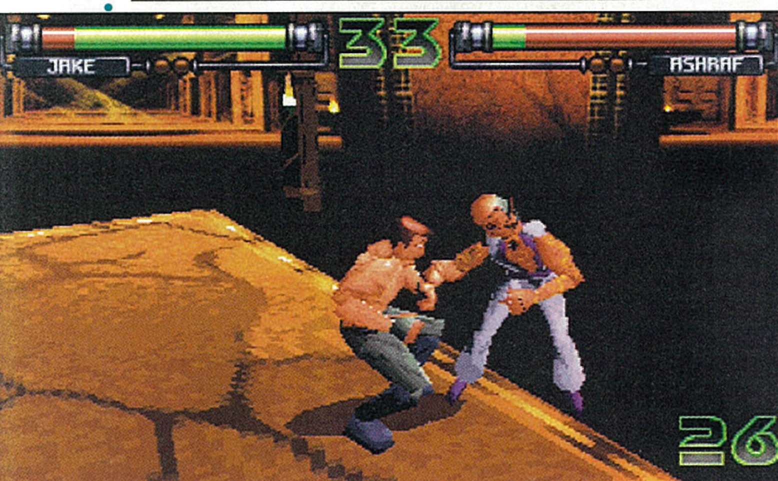
Vous aurez le plaisir de trouver dans la boîte de FX Fighter une petite bande dessinée tout en couleur qui retrace le scénario. De plus ce jeu sera proposé dans une configuration incluant un joypad pour une soixantaine de francs supplémentaire.

Avec son univers en 3D intégrale, FX Fighter préfigure sans doute ce que seront les beat'em up de demain. Mais la puissance de l'ordinateur de monsieur tout le monde permet-elle de telles prouesses ?

PINKY

Ben voilà, il fallait bien s'y attendre. Depuis le temps que l'on sent que la 3D s'impose de plus en plus comme support incontournable de tous les jeux, il n'y avait pas de raison que les jeux de combats échappent à la règle. Virtua Fighter en arcade établit les fondations du genre, mais c'est sans doute l'arrivée sur console PlayStation des Toe Shin Den et autre Tekken qui a fait germer dans l'esprit des développeurs le fait qu'une telle performance soit réalisable sur des machines domestiques. Enfin, le Warriors d'Atreïd comportait déjà une première tentative de ces combats vus par le biais de caméras évoluant dans l'espace autour des combattants. Aujourd'hui, nous y voici enfin, car le premier logiciel pour PC qui sort chez Philips est également celui qui est le plus proche, sur ordinateur, des monuments sus-cités de la console de Sony.



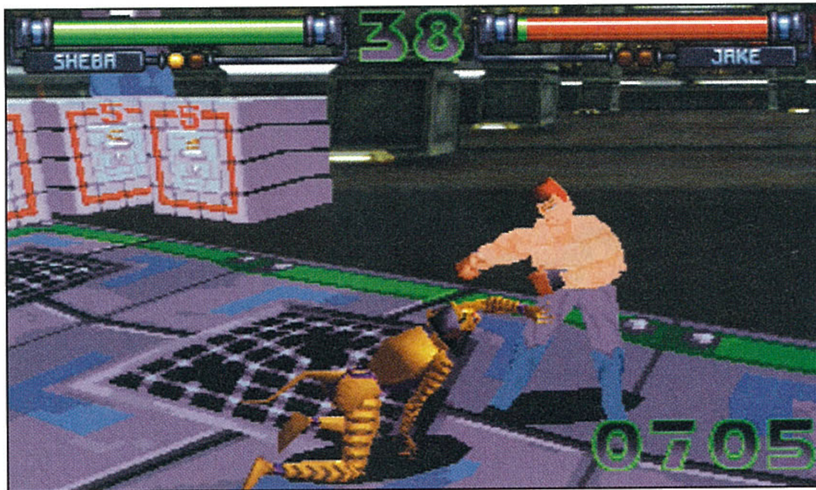


Le scénario du prochain Bruce Willis !

Tout démarre par une séquence en images de synthèse où vous entendez le Grand Méchant du jeu (agréé par France Telecom, c'est important !) vous susurrer d'une voix d'outre-tombe le marché suivant : soit vous le battez et il vous fera don de la plus puissante arme de l'univers, soit vous prenez la pâtée, et là, emporté dans son élan, il en profitera pour exterminer votre race entière. Vous avez pourtant essayé avec acharnement de le convaincre qu'une bonne vieille partie de ping-pong serait sûrement plus appropriée pour régler ce petit différent, mais rien n'y a fait, il tenait à son duel sanglant, l'animal ! Suivent d'autres séquences vous présentant chacun des combattants dans quelques enchaînements de mouvement du meilleur effet. Normal, me direz-vous, puisque l'on parle ici d'images précalculées, mais c'est tout de même l'occasion de constater l'esprit hétéroclite qui règne parmi les troupes en présence. Cette fois, outre les guerriers et guerrières classiques, on peut trouver un homme de lave (un genre de Monsieur Propre, quoi !), une mante religieuse géante, un robot et d'autres curieux personnages. Un rapide tour par les menus d'options nous apprend que l'on peut paramétrer la difficulté du jeu, choisir d'affronter un ami ou d'entrer dans le Grand Tournoi (conforme aux normes françaises de qualité, c'est toujours rassurant) où vous affronterez tous les personnages du jeu avant l'ultime baston salvatrice.

Des gnons en trois dimensions

L'heure est à présent venue de faire retentir un coup de gong majestueux. Ça ne mange pas de pain, et ça donne du travail à une profession de plus en plus touchée par la crise, des mecs avec des cotons-tiges géants qui donnent des coups de gong dans les peplums, sur le sort desquels on ne se penche pas assez. Mais vous allez voir, un jour, ça va nous péter à la gueule, ils finiront par descendre dans la rue et... hum, excusez-moi. Boooong, donc, et préparez-vous bien au choc, parce ce que fait FX Fighter sur le plan technique, personne n'aurait parié une roupie malgache, il y a quelques mois encore, que ce fût possible. Les deux combattants se retrouvent en effet sur une aire suspendue en l'air, par-



Cette jeune femme est, de par son côté hybride humain/fauve, la seule à pouvoir se battre à quatre pattes, un atout certain.

fois entourée de colonnes, le tout étant entièrement réalisé à base de polygones mappés et ombrés. Seul le décor de fond n'est qu'une "toile" couvrant l'horizon sur 360°, tous les autres éléments étant calculés par nos bécanes. Cette méthode présente deux avantages majeurs : d'une part, les mouvement qu'effectuent les personnages sont des plus coulés et réalistes, et d'autre part l'action est vue – animée devrais-je dire – au travers d'une caméra évoluant librement autour des protagonistes. Bien entendu, il est possible de placer soi-même sa caméra où bon vous semble. L'effet est saisissant, et on a bien plus l'impression de voir vraiment s'affronter deux entités plutôt que de suivre un dessin animé à l'écran. Pour l'emporter sur votre adversaire, il est possible, à l'instar de ce qui se fait au sumo, de procéder de deux façons : le mettre K.O. ou l'amener à sortir de l'aire de jeu en le repoussant à l'aide de coups ou en esquivant une de ses charges. Chaque combattant représentant une planète, sa défaite est suivie des images de l'explosion de l'astre en question, sans que l'on comprenne trop le lien entre les deux événements. Une fois toutes les planètes expédiées, on peut enfin se mesurer à son ultime adversaire. Très ardue à partir du niveau 5, cette tâche est en revanche ridiculement facile si l'on sélectionne le niveau de difficulté le plus bas. Soyez donc prévenu : au niveau 0, il m'a été possible, sans jamais y avoir joué auparavant, de terminer FX Fighter. Ne vous sous-estimez donc pas, vous pourriez de la sorte raccourcir considérablement la durée de vie du soft !

Prochain arrêt : la réalité virtuelle

Techniquement parlant, FX Fighter est donc – comme je vous le laissais entendre – du meilleur cru, et apporte vraiment sa pierre à l'édifice. Graphiquement; si l'on n'atteint pas avec ce dernier les sommets d'un Tekken, le jeu est tout de même bien plus détaillé qu'un soft comme Virtua Fighter, ce qui n'est déja pas si mal. Les mouvements effectués par les personnages sont très décomposés, mais on peut parfois déplorer quelques bugs dans l'affichage ou la détection de collision entre tous ces objets. Le seul problème de l'animation vient en réalité des besoins du logiciel en terme de puissance-machine. Je m'explique : sur des machines inférieures au 486DX2, si ces fameux mouvements sont toujours aussi réalistes, ils sont en revanche affligés de légères saccades qui nuisent à la jouabilité. Pour une personne suivant des yeux un combat, pas de problème, ce dernier sera très spectaculaire à suivre, mais lorsque l'on tient un joypad entre ses mains, on ressent une impression de fouillis. Résultat, on essaie un peu tout et n'importe quoi à toute allure, et il manque au finish la notion de stratégie si présente dans un soft comme Super Street Fighter 2 Turbo. Sur Pentium en revanche, FX Fighter devient tout simplement extraordinaire de fluidité, de souplesse et de rapidité, on "sent" tout de suite bien mieux son perso, et la jouabilité fait un retour fracassant. Si l'on ne possède qu'une petite machine, il est certes possible d'alléger le travail du microprocesseur, mais FX Fighter perd alors beaucoup de son charme. Possesseurs de Pentium amateurs de jeux de combats, précipitez-vous sur ce logiciel, il devrait vous combler. Sur des bécanes plus modestes (et surtout en-deçà des 486DX2), il reste très impressionnant mais perd quelque peu en jouabilité.

GENRE : Beat'em up • EDITEUR : GTE • DISTRIBUTEUR : Philips (1) 47 28 51 00 • NOTICE : NC • NOMBRE DE JOUEURS : 2 joueurs • CONFIGURATION MINIMALE : 486DX33 4 Mo de RAM

Un jeu de baston des plus impressionnants, dont le seul défaut est sans doute d'être sorti un an trop tôt par rapport à l'équipement du joueur moyen.

TECHNIQUE 85



La caméra mobile.
Les mouvements réalistes.
La performance technique.

–

Gourmandise extrême en puissance machine.
Une action un peu fouillis sur configurations classiques.

INTERET 70 (486)

INTERET 80 (PENTIUM)

Chacun sa configuration



Pour les possesseurs de configurations modestes telles que les 386, il est recommandé de placer tous les paramètres au plus bas ainsi que de réduire la fenêtre de jeu. Le résultat donne alors ceci...



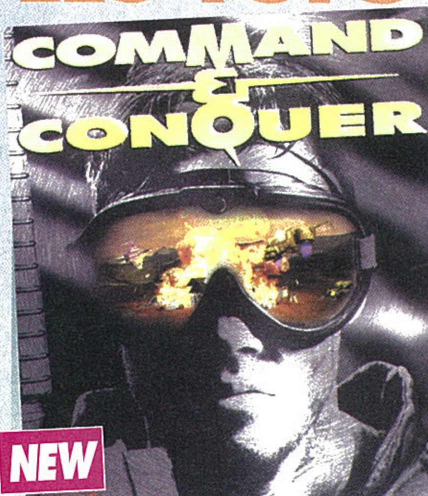
Mais si vous êtes l'heureux possesseur d'un 486, vous pourrez alors agrandir à nouveau la fenêtre et rajouter de l'anti-aliasing et aussi de l'ombrage. C'est déjà nettement mieux...



Vous êtes l'heureux possesseur d'un 486DX2 ou d'un Pentium muni d'une bonne carte vidéo ? Ajoutez donc en sus de la configuration précédente le mapping sur les personnages ainsi que sur les décors environnants. À noter que les machines à base de processeurs 64 bits, malgré ce luxe de détails, parviennent à rendre une fluidité époustouflante...

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES TOPS PC/CD ROM MICROMANIA








La nouvelle production de l'équipe Westwood, les créateurs de Dune 2, Lands of Lore ... Dans ce jeu de simulation basé sur la gestion des ressources, vous incarnez un chef de mercenaires qui devra tout faire pour s'approprier le controle du "Tiberium" !!



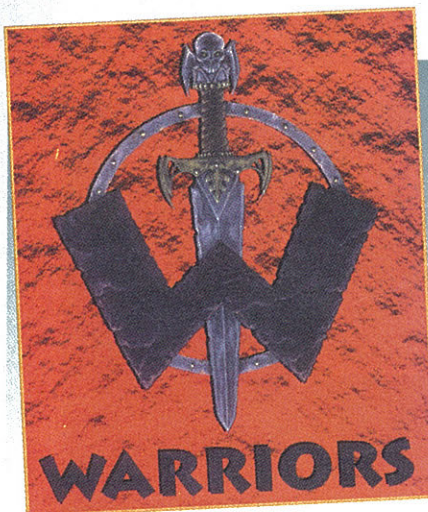


Une course de voiture hyper raide réalisée par Bullfrog qui a utilisé la technologie de Magic Carpet pour nous concocter un Hit bourré d'action ! Le choix entre 6 types de véhicules et la possibilité de jouer à 12 simultanément en réseau ! A ne pas rater !





Votre mission est de déjouer les plans machiavéliques d'un sombre personnage voulant s'emparer de l'intégrale connaissance ! Plus de 40 minutes de vidéo dans cette aventure vous emmenant à travers les galaxies !



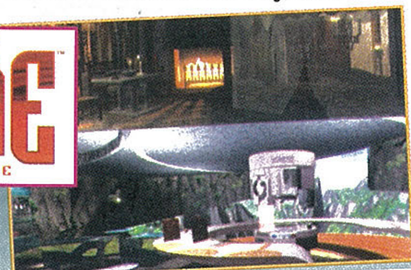



HIT

Un jeu de combat hyper réaliste !! Des graphismes en 3D hallucinants et une action infernale ! 10 guerriers, 5 personnages secrets, 11 décors couleurs haute définition différents pour tous vos combats !

CD ROM





NEW

Un jeu extraordinaire réalisé par le studio Sanctuary Woods : une aventure faisant suite à "The Journeyman Project" qui intègre des graphismes somptueux et une jouablité prometteuse ! Un Hit prévu pour cet été 95 !

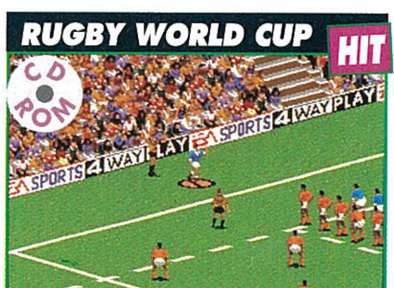
CD ROM

NETWORK



Vous êtes catapulté Chef de la 3e plus grosse entrprise mondiale et vous êtes condamné à faire de l'argent !! Vendez, achetez, investisse, bousicotez, faites des OPA ... !!!

RUGBY WORLD CUP



Le championnat du monde 95 avec les 16 équipes qualifiées et le véritable nom des jouers, comme si vous y étiez !! Ambance et réalisme d'enfer dans une réalisation Electronic Arts d'une qualité comparable à NBA 95 !

PHANTASMAGORIA



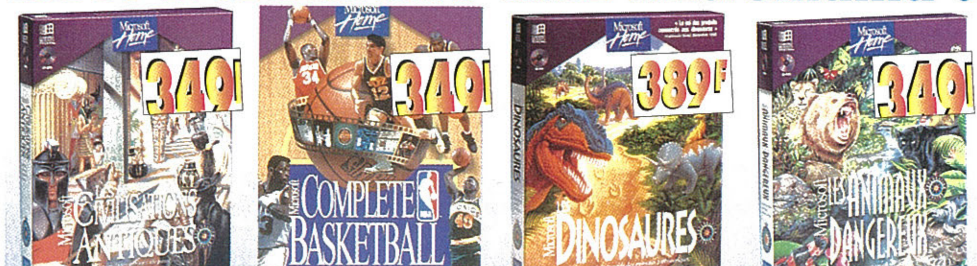
Un gigantesque jeu conçu par la célèbre scénariste Roberta Williams. Ce thriller à suspense a été développé en utilisant les dernières technologies du cinéma et de l'infographie.

FULLTHROTTLE



Après D.O.T.T. et Sam & Max, Lucas Arts vous propose son futur Hit : FULLTHROTTLE. Drôle et violente, cette aventure dans laquelle vous incarnez un biker du futur vous demandera votre pleine puissance.

NOUVEAU !! Découvrez les meilleurs titres multimédias chez Micromania !



... et des dizaines d'autres titres disponibles

SPÉCIAL VENTE PAR CORRESPONDANCE

Les frais de port GRATUITS* et des offres de prix qu'on n'ose pas publier !!

Téléphonez au **92 94 36 00** ou tapez 3615 **Micromania** pour découvrir ces offres exceptionnelles

* Pour une commande minimale de 200 F.

SEGA et MICROMANIA vous offrent une chance unique de participer à l'histoire du jeu vidéo !!

Soyez l'un des 1 000 privilégiés en France à pouvoir acheter une **Sega Saturn Edition Spéciale VIP** (Very Important Player)
Cette **Série Limitée** a été créée pour célébrer l'événement que représente le lancement officiel de la console 32 Bits de Sega en France.

Avec chaque exemplaire vous recevrez le T-Shirt exclusif SEGA SATURN et le Certificat d'Authenticité.



SEGA SATURN FRANÇAISE
CARACTERISTIQUES TECHNIQUES
- 3 processeurs Risc Hitachi 32 Bits (+ 5 Microprocesseurs)
- Ram : 32 M Bits • Rom : 4 M Bits
- Graphismes : 320 * 244 * à 704 * 480 en 16 millions de couleurs. 500 000 polyg./s
- Mapping, flat shading, gouraud shading, zoom, rotation, 5 plans de scrolling
- Son stéréo laser - PCM Yamaha - 32 canaux
- Lecteur de CD Rom double vitesse (300Ko/s)
- Compatible CD audio, CD photo, CD vidéo (carte MPEG), CD graphics.



ATTENTION ! Série Limitée

PANZER DRAGOON



Une aventure extraordinaire : chevauchant un dragon, vous tirerez sur vos ennemis en évoluant dans un monde en 3D. Grâce aux 4 angles de vue et à votre capacité de rotation à 360°, ce shoot them up vous offrira une jouabilité fabuleuse.

VIRTUA FIGHTER

Livré avec la Console



Virtua Fighter est la conversion parfaite du célèbre jeu d'arcade de combat de Sega. Fruit du travail de la plus célèbre équipe de développement au monde, AM2, il vous propose les 8 personnages avec leur grande variété de coups et de niveaux.

DAYTONA USA



Une conversion fidèle, au pixel près, au grand Hit d'arcade.
Une réalisation impressionnante avec des graphismes en 3D remarquables, une animation hyper fluide, une jouablité exceptionnelle et un environnement sonore "daytonant".

Payez en plusieurs fois avec la Carte Aurore



MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

La SEGA SATURN EST DISPONIBLE DANS LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA BVD DES ITALIENS — Ouvert tous les dimanches — NEW
Passage des Princes
5, boulevard des Italiens
Paris 2e - Tél. 40 15 93 10

MICROMANIA EVRY 2 — NEW
Tél. 60 77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2 — NEW
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA EURALILLE — NEW
Tél. 20 55 72 72

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES — Ouvert tous les dimanches
Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE ETOILE
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Tél. 20 05 57 58

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux !!
(1,27 F. la minute)



De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 2 septembre 95.
Les consoles de jeux ne sont pas disponibles en Vente par Correspondance

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

J19 Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage — 29F ou **GRATUIT** pour toute commande minimale de 200F	
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ — **Total à payer =**	F

Nom ....
Adresse ....
.... Tél. ....
Code postal .... Ville ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE — Date d'expiration ...../.....
Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 10h à 18h le samedi

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement — N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ 3DO ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ GameBoy ☐ Megadrive ☐ GameGear ☐ Super Nintendo ☐ Playstation

On l'attendait avec impatience depuis le jour où Pinky nous en avait fait l'éloge en revenant d'un salon. "C'est super !", qu'il nous disait ce gros menteur. En fait, c'est bien plus que cela, c'est carrément dément. Le plus beau jeu de basket du monde, les gars !



Tout a été fidèlement reproduit, y compris les joueurs qui s'accrochent au panier. Une manière comme une autre d'y mettre la main.

Slam'n Jam 95

3DO



Qu'as-tu donc dans ton panier ?



INTERET 88

+
L'animation
Les détails qui tuent
La fluidité
La présentation et blablabla

–
Rien

TECHNIQUE 91



LORD CASQUE NOIR AUX USA



Que les choses soient claires entre nous. Slam'n Jam n'est pas un simulateur de pâte à modeler comme voudrait nous le faire croire Mic Dax, ni même un pot de confiture pourri, mais plus simplement une centrale électrique slalomant entre des betteraves (!?). C'est marrant, mais j'ai comme l'impression d'avoir mélangé certains éléments. En fait, je vous dois quelques explications. Si bon nombre de jeux 3DO m'ont jusque-là laissé sur ma faim, j'ai littéralement pété les plombs avec Slam'n Jam. Putain que c'est beau ! Jamais un jeu de trottinette – ça y est, ça recommence – ne m'avait donné une telle envie de jouer. Si seulement vous pouviez vous imaginer une seule seconde l'ampleur de cette envie, ça vous donnerait une idée de l'infini ! Ohlala, une vache endiablée en personne ne pourrait y résister, même avec des bottes en caoutchouc. Mon Dieu, mais que fait cette montgolfière dans mon lecteur de CD ? Tiens, voilà des hommes tout blancs maintenant ! Non mais lâchez-moi, voulez-vous... mais lâchez-moi, je vais très bien... non pas la camisole de force non.... pas ça... !



Matez les reflets sur le sol. Les panneaux eux-mêmes sont animés, et la foule est en perpétuel mouvement. Du jamais vu dans le genre détails qui tuent.

C'est de la dynamics !



Crystal Dynamics frappe donc très fort avec ce que je n'hésiterai pas à désigner comme le meilleur jeu de basket du monde. Le chargement du CD débute sur une petite présentation sans grande prétention, suivie de menus incrustés sur des séquences vidéo. Il faut dire que, côté présentation, Crystal en ski ne nous avait pas habitués à moins bien. Ces menus permettent entre autres de choisir son équipe parmi les plus réputées aux États-Unis, et d'y organiser quelques changements quant à sa composition en se basant sur des listes de statistiques, de modifier les paramètres du jeu, comme la prise en compte de la fatigue ou des pénalités par exemple, et enfin de choisir son mode de jeu. Matchs d'exhibition ou tournois, c'est à vous de voir. Deux joueurs humains peuvent s'affronter et chacun d'entre eux peut opter pour une méthode différente. La première consiste à diriger l'ensemble de l'équipe en sélectionnant le joueur le plus proche de la balle, à l'instar d'un jeu de foot. Au contraire, on peut ne diriger qu'un seul et même joueur pendant toute la partie, ce qui rend les choses plus réalistes mais le jeu moins passionnant, ; quoique... C'est vous qui voyez. De toute façon, l'ordinateur s'occupe du reste des joueurs, et pour notre plus grand bonheur, il le fait fort bien. Bon, laissons tout cela de côté et venons-en au plus intéressant : l'animation et la jouabilité.Si je peux me permettre une petite réflexion (oui, vas-y mon gars, permets-toi tout ce que tu veux, j'approuve !), les jeux 3DO aussi beaux soient-ils ne sont jamais extrêmement fluides. Oui je sais, certains d'entre vous sont déjà en train de crier



au scandale en lançant des : "Quel con ce Casque Noir, et RoadRash, c'est pas fluide, hein ? Et Total Eclipse, ça rame peut-être ? Et Need for Speed... heu non, pas Need for Speed". C'est vrai, j'avoue pour Total Eclipse, mais pour le reste je persiste et je signe. Slam'n Jam redonne tout son sens au mot "fluide".

On s'en prend plein la tronche

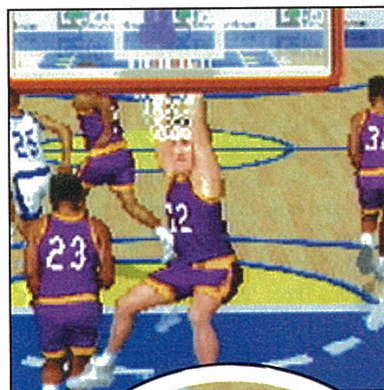


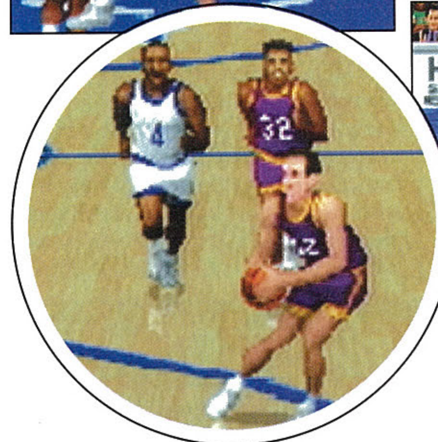
Si j'en parle, c'est parce que cet élément est important, rapport à la jouabilité. Tous les mouvements paraissent de fait si naturels, que c'est un vrai régal. De même, la représentation des basketteurs est à tomber par terre. Des joueurs énormes animés par un nombre de sprites que je n'hésiterai pas à qualifier d'incroyable. Ils (les joueurs) regardent dans la direction d'où arrive la balle, se retournent, lèvent la tête... c'est très impressionnant. Comme l'on dit selon la formule consacrée, qui peut le moins peu le plus, les zoom sont parfaits et la perte de qualité sur les sprites, infime. Si l'on rajoute à cela que chaque joueur a un physique qui lui est propre, vous n'aurez aucun mal à croire que l'on a l'impression d'assister à une retransmission télévisée. Tout aussi impressionnant est le nombre de coups que l'on peut faire, du moins que la 3DO fait puisque c'est elle qui sélectionne le coup le plus approprié à la situation de jeu. Les actions directes se résument donc au nombre de boutons de la manette avec l'accélération, la passe et le tir. Si vous n'avez pas la balle, le tir devient alors le saut ou/et le contre, les boutons du haut permettent de modifier la configuration de la défense. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, le maniement est très aisé et n'importe quel joueur pourra commencer à frimer dès les dix premières minutes. C'est évidemment à deux que Slam'n Jam prend toute sa dimension. Tous les membres de la rédaction qui s'y sont collés ont dû être séparés à coups de seaux d'eau. Côté graphisme pur, c'est tout aussi prenant, avec un parquet bien ciré, un public animé qui va jusqu'à se lever pour acclamer son équipe, et tenez-vous bien, des reflets sur le sol en temps réel. La balle, les décors, les joueurs se reflètent en temps réel. Oh l'délire ! Les bruitages sont à la hauteur du reste, et la voix d'un commentateur fort compétant se fait moult fois entendre. Bon, allez, j'arrête là parce que primo j'ai plus de place, et secondo il faut que j'aille jouer... euh, travailler. Oui c'est ça, travailler.



EDITEUR : Crystal Dynamics • DISTRIBUTEUR : BMG (1) 46 43 68 54 • NOTICE : VO • NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2

Du très grand art. Crystal Dynamics nous offre le plus beau jeu de basket du moment. Un must !





On peut consulter des statistiques sur ses propres joueurs et recomposer son équipe.

SUBSTITUTE — Use ◄►▲▼ To Select

			HGT	SHOOTS	SPD	BH	DEF
F	34	RUSSELL ALLISON	6'5"	85-65	75	66	70
F	23	KEVIN DENNISON	6'5"	83-49	68	58	67
C	41	TOM WICKHAM	6'11"	76-39	71	51	85
G	7	JOSE JASSO	6'2"	78-56	84	75	70
G	9	CALVIN NELSON	6'4"	71-83	75	67	68
G	22	JEFFREY ABBOTT	6'3"	71-79	76	69	65
G	3	ERNEST ERVIN	6'2"	64-52	80	70	69
G	2	ROBIN SEELY	6'1"	54-42	75	64	66
F	45	ANTHONY DUBOIS	6'10"	77-53	66	65	63
F	00	BILL PETTY	6'8"	49-38	57	52	60
C	35	ADAM LANDERS	7'2"	67-54	62	63	64
C	25	ARCHIE PADGETT	6'7"	85-44	87	66	89

CONTINUE

STARTERS - PORTLAND

VU ET DISPO CHEZ ULTIMA (1) 43.38.96.31

The Orion Conspiracy

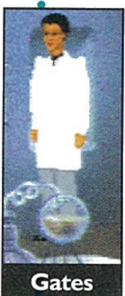
PC CD

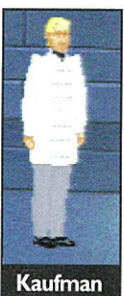

Bernie


Brooks


Chandra


Clifford


Gates


Kaufman

Run "tortue saccadée" !

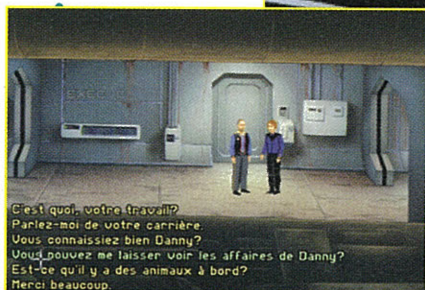
En voilà un beau jeu d'aventure en S-VGA qui bénéficie d'un scénario remarquable et d'un esprit plus adulte que la moyenne ! Moitié enquête policière, moitié jeu d'aventure, ce soft vous plongera dans une intrigue très complexe, et ce au détriment du réalisme. Quand est-ce que l'on aura un produit parfait ? C'est pas demain la veille !

LÉO DE URLEVAN

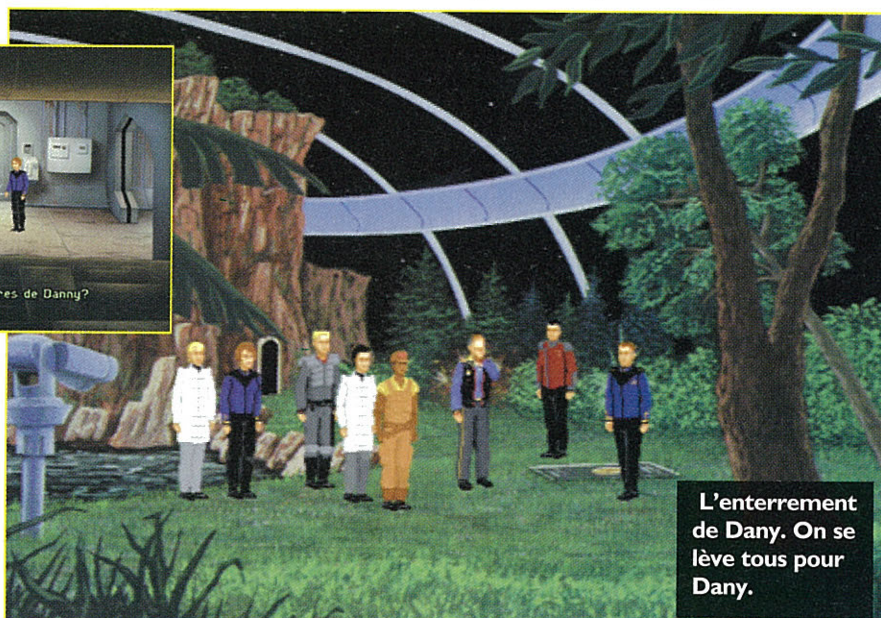
Expéditeur : Peter Shannon - Destinataire : Mc Cormack. Date : 4 août 2160.
Aujourd'hui, dans l'après-midi -stop- votre fils est décédé -stop- travaillait sur un petit satellite -stop- disfontionnement dans les circuits -stop- happé dans un trou noir -stop- condoléances -stop- prochaines obsèques -stop-
C'est dans ces termes que Mc Cormack a dû apprendre la mort de son fils Daniel, car les compagnies pensent d'abord au rendement et ensuite au personnel. Ce dernier n'est pas mal traité, non, on le protège même plutôt bien depuis la guerre des compagnies, mais tant que le taux de mortalité ne dépasse pas le quota, cela ne pose pas trop de problème. L'Irlandais est désemparé, il repense à toutes ces années perdues, passées sans son fils, père indigne qu'il est... qu'il était maintenant. Il va tout de même aller aux derniers sacrements, pour être là une dernière fois. Satanées compagnies !

Columbo astronaute

À peine une demi-heure après l'enterrement, il se recueille dans sa chambre, quand soudain on lui glisse une lettre sous sa porte. Un message lui apprend que la mort de son fils n'était pas accidentelle, mais criminelle. À la lecture de cette missive, son sang ne fait qu'un tour et il jure de venger son fils. Il fera sa petite enquête en interrogeant tous les membres de l'équipage un par un, en posant toujours les mêmes questions d'ordre général. Mais des problèmes se poseront à lui : le premier – le plus important – est celui d'obtenir un délai pour rester sur la station et trouver la vérité ; sans quoi il serait forcé de repartir sur Terre, car le capitaine ne veut pas de civils sur son vaisseau. Ensuite, il devra découvrir un certain nombre de choses ; par exemple, que fait cet équipage réduit d'une compagnie concurrente dans la station ? Les compagnies se détestent, c'est bien connu, l'histoire l'a démontré. Ce fait a-t-il un rapport avec la disparition de son fils ? Le chef de la sécurité n'est-il pas un peu trop taré pour qu'on lui confie ce poste à responsabilité ? Que cachent donc ces infirmières sous leur blouse ? C'est quoi cette bouteille de lait ? Votre fils n'avait-il pas une amie ? Et ces scientifiques, ne sont-ils pas trop polis pour être honnêtes ? Quel est donc le secret du capitaine Shannon ? Les Aliens ont-ils disparu de l'espace ? Plein de questions auxquelles vous êtes, pour l'instant, en ce début de partie, sans réponses. Même après avoir cuisiné tous les protagonistes, vous sentez bien que l'on vous cache des choses et vous êtes de plus en plus persuadé qu'il y a anguille sous roche. C'est donc à vous de démêler ce sac de nœud où règnent en maîtresses contradictions et manipulations. Même si l'on n'est pas passionné par cette vague histoire qui démarre un peu comme un jeu d'aventure, on se rendra compte, après avoir cuisiné quelques personnes, que l'histoire tournera très vite à l'enquête



Quand on dialogue avec quelqu'un pour la première fois, ce sont toujours les mêmes questions que l'on pose.



L'enterrement de Dany. On se lève tous pour Dany.

policière passionnante, au huis-clos pesant comme dans "Meurtres dans l'espace" ou "Le manoir de Morteviele". Malheureusement, la réalisation est épouvantable, techniquement parlant.

La preuve...

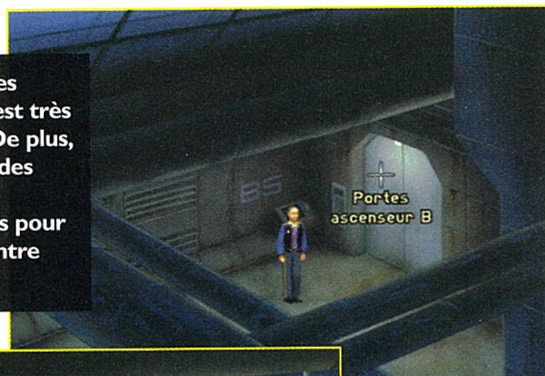
À la rédaction, on le dit et on le répète, on préfère jouer sur un truc un peu momoche, mais rapide et jouable plutôt qu'un soft lent mais très beau. Là, rappelons les faits, c'est un jeu d'aventure où les seules animations sont les personnages. Et ils sont saccadés. Tout comme les rares scrollings qui s'activent quand on traverse un couloir qui dépasse légèrement la taille d'un écran moyen. Quand les éditeurs sont passés nous voir à Joy, ils nous ont garanti une fluidité parfaite sur Pentium. J'ai fait tourné le soft sur un Pentium 100, machine qui n'est pas la dernière des merdes vous en conviendrez, et même là les scrolls sont catastrophiques. Fallait quand même le faire : ne pas arriver à animer le peu d'écran srollable qu'il y a dans le jeu, c'est à peine croyable ; on devrait décerner la palme de la plus mauvaise technique à ce jeu. Le pire, c'est qu'on ne peut même pas jouer en VGA pour gagner de la vitesse. J'en rajouterai une petite couche en disant que même si la vitesse des personnages est acceptable sur le fameux Pentium, les animation n'en sont pas moins saccadées. Quant au jeu en lui-même, on peut lui faire quelques reproches aussi. On trouve les objets trop facilement : à quelques exceptions près, ils sont tous posés en évidence par terre, ce qui est assez rare dans la vie courante. L'interface, quant à elle, est un peu étrange, même si elle est intuitive. Par exemple, quand vous rencontrez une personne, vous lui cliquez dessus, normal. Apparaissent alors deux icônes : regarder et parler. Mais sur certains individus, on peut aussi donner. Ce qui signifie que l'on peut donner à certains et pas à d'autres, ce qui restreint énormément l'éventail des possibilités. Il faut aussi que je vous parle des voix qui sont vraiment catastrophiques et non réalistes bien que le langage employé soit particulièrement cru. On entend des mots que l'on n'a jamais entendu dans les jeux vidéo comme : b**e, f****e, c*****e, etc. (NDLR : tu veux dire "bite", "foutre" et "couille" ?). Ce genre de mots aurait pu apporter un grand naturel au jeu, mais les voix sont tellement foireuses que la mayonnaise ne prend pas. Et pour être tout à fait "politically correct", il me faut aussi vous signaler que ce jeu est aussi très gore, que sur la vingtaine de passagers vivants du début du jeu, il n'en reste que trois à la fin. Les âmes sensibles devront donc s'abstenir, car certaines morts sont vraiment dégueulasses ; mais c'est, à peu de choses près, la première fois que l'on voit ça dans un jeu vidéo. Loin d'être parfait mais novateur.

GENRE : Aventure • Editeur : Domark • Distributeur : Ubi Soft (1) 48 18 50 00 • Notice : VF, 1 joueur,486 DX2 66, Pentium conseillé

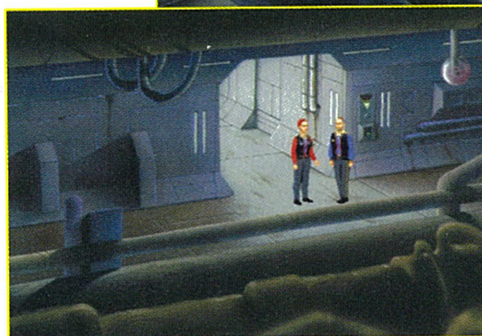
tips

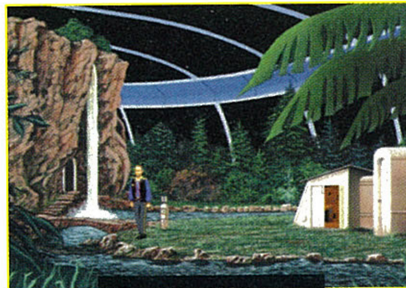
■ POUR ATTRAPER LE RAT, IL FAUT METTRE LA LAMPE DANS SON TERRIER ET LE GELER AVEC L'EXTINCTEUR. DISCUTEZ AVEC TOUT LE MONDE, MEME SUR LES SUJETS LES PLUS ANODINS. FAITES DES PLANS DE LA STATION.

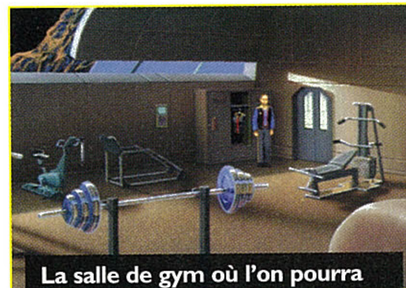
L'apport de la vulgarité n'apporte pas grand-chose au jeu, on aurait préféré de meilleures voix plutôt que ce genre de phrases. On aurait préféré un jeu plus axé sur l'enquête pure plutôt que ce mélange aventure-enquête, même si l'ensemble du jeu ne manque pas de rebondissements.



Le réseau des ascenseurs est très complexe. De plus, il faut avoir des passes magnétiques pour certains d'entre eux.


Certaines rencontres se font dans les couloirs, car les personnages ne sont pas toujours à un endroit précis.


Certains décors sont très beaux.


La salle de gym où l'on pourra récupérer d'intéressantes choses après avoir parlé à Brooks une première fois.

REMARQUES

Dix contre un qu'il y aura une suite ! La Paz est enceinte de Lowe qui était un... Non je vais pas tout vous dire quand même !

INTERET 75



Un joli graphisme
Les enquêtes policières sont rares
Le scénario est bien ficelé
Une bonne durée de vie

—

Grossier et vulgaire
Une technique très moyenne

TECHNIQUE 60

Super Stardust

PC

Le bain de jouvence

Loin, très loin de la course à la puissance et à l'innovation qui sévit depuis bien longtemps dans les productions PC, Stardust vous propose de replonger avec ce soft au charme très désuet dans des sensations oubliées.

PINKY

Loué soit l'Amiga ! Je sais, avec de telles remarques en préambule, je vais m'attirer une foule de sourires ironiques, et pourtant cette déclaration n'est pas sans fondement. En effet, si les machines de Commodore ne possèdent pas la puissance d'un bon PC, il subsiste parmi les développeurs Amiga un esprit qui s'est depuis longtemps perdu dans la galaxie des compatibles. La grande majorité des programmeurs PC ne pensent qu'en termes



d'épate technologique, de 3D dans tous les sens, tandis que les stars du développement Amiga en sont bien plus à rechercher une jouabilité optimale.



C'est donc grâce aux machines de Commodore que nous voyons périodiquement arriver sur PC des adaptations de logiciels aussi simples que sympathiques, des softs du calibre de Super Stardust.

Je vous parle d'un temps que les moins de 20 ans...

Car enfin, il convient de bien le préciser, Stardust, ça n'est jamais qu'un Asteroïds revisité ! Si, j'ai bien dit Asteroïds, le jeu d'arcade en vectoriel (autrement dit, en fil de fer) et en noir et blanc sur lequel nous passions de bonnes heures à dégommer des bouts de rochers à la dérive. Pourtant, rien de plus simpliste qu'un logiciel comme Asteroïds : au centre de l'écran se trouve, immobile, notre vaisseau spatial que l'on peut faire pivoter dans un sens ou dans l'autre, ou avancer à l'aide d'un réacteur. Attention, à l'époque, les freins n'avaient pas été inventés, aussi ne restait-il comme alternative que d'effectuer un demi-tour afin d'exploiter ledit réacteur comme des rétro-fusées. Autour de notre petit astronef, des astéroïdes dérivent tranquillement. Lorsqu'ils atteignent une extrémité de l'écran, ils réapparaissent de l'autre côté, tout comme notre appareil du reste. Tout contact avec ces rochers est bien entendu prohibé, la difficulté venant de ce qu'ils se



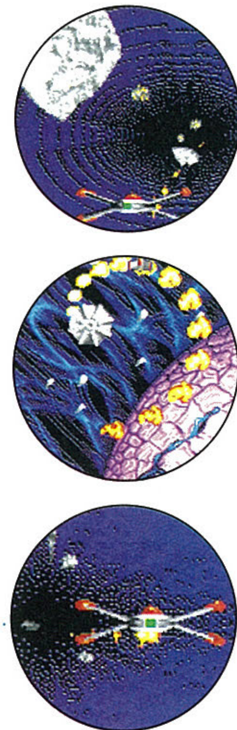
scindent en deux parties de taille plus réduites lorsqu'ils sont atteints par notre laser. Voilà des heures et des heures de jeu aussi simplement résumées, et tout ce que je viens de vous dire reste valable pour Super Stardust. Stardust signifiant "poussière d'étoile", il s'agit toujours de se prendre pour une divinité et de rendre à la poussière ce qui était poussière.

Étoiles et toiles

Cela étant dit, de nombreux changements sont intervenus depuis l'ancestral Asteroïds. On veut bien être nostalgique, mais pas idiots pour autant. Ainsi, à la place du noir sidéral, SS comporte en toile de fond de jolis dessins en fausse perspective, rendant ainsi le tableau moins triste. Les astéroïdes ne sont plus de simples formes accidentées, mais de "vrais" rochers précalculés en ray-tracing, ce qui leur donne de jolis airs de pépites géantes. Et bien évidemment, ils ne sont plus les seuls à vous menacer : divers vaisseaux aliens font des apparitions pour tenter de vous exploser la tronche, et j'inclus dans le lot de spectaculaires et imposants boss de fin de niveau. Pour contrer tout ce joli monde, l'ancestral laser ne suffit plus, aussi est-il possible d'améliorer son armement en ramassant les pastilles que laissent échapper les rochers en explosant. Enfin, entre chacun des quatre mondes (subdivisés en six niveaux), une séquence en 3D vous offre la possibilité de slalomer à grande vitesse entre les mines et autres obstacles dans un tunnel. Signalons pour terminer que l'action est enrobée de musiques entraînantes de style techno, et saupoudrées de bruitages d'explosions digitalisés des plus classiques.

GENRE : Shoot'em up • EDITEUR : Silmarils • DISTRIBUTEUR : Silmarils (1) 43 32 10 92 • NOTICE : VF • CONFIGURATION MINIMALE : 386DX 40 4 Mo de RAM • DISPONIBLE SUR : Amiga, A1200, CD32 • TESTÉ DANS JOYSTICK : 44, 56

Un petit jeu sans prétention à la jouabilité exemplaire.



INTERET 75

+

Tout le charme d'Asteroïds
De nouvelles options



Rien de bien époustouflant tehniquement parlant

TECHNIQUE 70

JESSICO

CD ROM

11TH HOUR	NC
7TH GUEST VF	99
ACES COLLECTION	345
ACES OF DEEP	320
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	262
AMAZONE QUEEN	NC
ARMORED FIST VF	335
AWARD WINNERS PLATINUM	250
BATTLE BUGS	169
BATTLE DROME	175
BAZOOKA SUE	NC
BC RACERS VO	215
BIG RED ADVENTURE	320
BIOFORGE VF	320
BUREAU 13 VF	289
CARTON ROUGE VF	279
CHAOS CONTROL	290
CIVIL WAR VF	325
COMMAND & CONQUER	NC
COMMANDER BLOOD VF	315
CONSPIRACY VF	119
DAEDALUS ENCOUNTERS	330
DARK FORCES VF	326
DARK SEED	170
DISCWORLD	300
DRAGON LORE VF	280
DRUGWARS	260
DUNGEON MASTER 2	308
ECSTATICA	290
FIFA SOCCER	272
FIRST ENCOUNTERS	280
FLIGHT UNLIMITED VF	395
FLIGHT UNLIMITED VO	315
FRONT LINES VF	308
FULL THROTTLE NF	315
GREAT NAVAL BATTLE 3 NF	275
HAND OF FATE KYRANDIA 2	99
HIGH SEAS TRADER NF	240
HIGH SEAS TRADER VF	335
INDY CAR NF	99
IRON ASSAULT	250
JORDAN IN FLIGHT	119
KING QUEST 7 VF	330
KYRANDIA 3	242
LANDS OF LORE VF	99
LAST DYNASTY VF	350
LBA	338
LORDS OF MIDNIGHT	NC
LOST EDEN	250
MAGIC CARPET VF	315
MANCHESTER UTD THE DOUBLE	NC
MASTER OF MAGIC VF	290
MENZOBERANZAN	285
METAL MARINES	NC
MORTAL KOMBAT 2	280
NASCAAR RACING VF	298
NBA LIVE 95 VF	350
NHL HOCKEY 95 VF	298
OUTPOST PLANETES PACK	NC
PANZER GENERAL	276
PHANTASMAGORIA	NC
PIROTECHNICA	239
PIZZA TYCOON NF	285
PRISONNER OF ICE VF	350
PRIVATEER CLASSIC	99
PSYCHO PINBALL	280
QUARANTINE NF	250
RALLY VF	175
RETRIBUTION	270
SHADOW CASTER	119
SLIP STREAM 5000	290
SIMON THE SORCERER 2	NC
SIM TOWER VF	299
SSN SEAWOLF	119
STREET FIGHTER 2 TURBO	230
STRIKE COMMANDER	119
STRIKER 95	240
STRIP POKER PRO VF	270
SUPER KARTS	330
SYNDICATE +	119
TEMPTATION COMPIL NF	300
TOWER ASSAULT	245
TRANSPORT TYCOON VF	310
US NAVY FIGHTERS VF	357
VIRTUAL POOL	349
WAR CRAFT NF	277
WARRIORS	NC
WING COMMANDER 2	119
XCOM TERROR OF DEEP	275
X WING COLLECTION	328
AUX ORIGINES DE L'HOMME	325
LE LOUVRE	337

CD 32

JOYPAD PRO CD32	185
SOURIS CD32	155
AKIRA	249
ALL TERRAIN RACING	219
ARCADE POOL	149
BANSHEE	205
BENEATH STEEL SKY NF	225
BRIAN THE LION	203
BRUTAL	NC
CANNON FODDER	220
DARKSEED	220
DEATH MASK	220
DRAGON STONE	217
FIELDS OF GLORY VO	240
FIELDS OF GLORY VF	270
FINAL OVER	NC
FIRST ENCOUNTERS	220
FLIGHT AMAZONE QUEEN	249
FRONTIER ELITE 2	220
GLOOM	NC
GUNSHIP 2000	240
INTER. OPEN GOLF	259
JUNGLE STRIKE	219
KING PIN BOWLING	160
LEMMINGS	180
LITIL DIVIL	249
LOST EDEN	249
LOST VIKKINGS	150
MARVIN MARVELOUS BIG 6	239
MANCHESTER UNITED	215
PGA EUROPEAN GOLF	235
PINBALL ILLUSIONS	231
POWER DRIVE	230
RISE OF THE ROBOTS	225
ROAD KILL	231
SHADOW FIGHTER	220
SIMON THE SORCERER	290
SIMON THE SORCERER 2	NC
SKELETON KREW	270
SKIDMARKS 2	230
SUBWARS 2050	225
SUPER STARDUST	220
SYNDICATE	240
THE CLUE	NC
THEME PARK	249
TOP GEAR 2	250
TOWER ASSAULT	220
UFO	215
UNIVERSE	240
WORLD CUP GOLF	199

BUDGETS AG

BLACK CRYPT	129
BODY BLOWS	129
CAESAR DELUXE	149
CAMPAIGN 1 VO	139
CAMPAIGN 2 VO	159
DESERT STRIKE	149
DOGFIGHT VO	169
DUNE 2 VO	149
EPIC VO	149
EYE OF BEHOLDER 2	169
F117 A VO	169
KING QUEST 1,2,3 OU 4	149
LEISURE SUIT LARRY 1,2 OU 3	149
LOOM VO	159
LURE OF TEMPRESS	149
MONKEY ISLAND 2 VO	169
NICK FALDO GOLF	150
OPERATION STEALTH	159
PACIFIC ISLANDS VO	139
PEGASUS	90
PGA TOUR GOLF VO	159
PIRATES	129
RED BARON VO	150
SHUTTLE VO	149
SIM CITY CLASSIC VO	149
SOCCER STAR WORLD CUP	90
SPACE QUEST 4 VO	169
STREET FIGHTER 2 NF	129
TORNADO	139
VIKKINGS	99
WAR IN THE GULF VO	149
WING COMMANDER	149
WOLF CHILD	109

ACTION REPLAY PC
595F
ULTIMATE
GAME CRACKER

PC REVENGER
LA REVOLUTION

JOYSTICK PC 7 BOUTONS ENTIEREMENT PARAMETRABLE

REVENGER + INTERFACE	470 F
2 EME REVENGER	300 F

AVEC L'INTERFACE REVENGER
CONNECTEZ JUSQU'A
DEUX JOYPADS MEGADRIVE SUR PC

INTERFACE + JOYPAD MD 6 BOUTONS	400 F

ACCESSOIRES

PC

CDROM X4 VIT. MITSUMI	1290
SB 16 VALUE	729
ENCEINTES POWER SOUND 2	99
SCREEN BEAT	139
JOYSTICK DU FUTUR "3 EN 1": (AVION, VOITURE, MOTO) COMMANDES + PEDALIER	785
JETSTICK	299
FLIGHTSTICK PRO	460
VIRTUAL PILOT	660
PROPEDAL	990
JOYSTICK KONIX	168
JOYPAD 4 BOUTONS	139
SOURIS 3 BOUTONS	70
DOUBLEUR DE JOYS	70

AG 600 & 1200

CARTE ACCEL. 1220/28 + 4MO	2190
EXT. 8 MO AG1200	3060
EXT. 4 MO AG1200	1850
EXT. 1 MO AG600	429
EXT. 1 MO AG 600+H	499
LECT. INT. 600/1200	589
KIT OVERDRIVE A600/1200	750
OVERDRIVE +DD 420MO	2490

AMIGA

EXT. 512K AG 500	235
EXT. 512 K + H	289
EXT. 1 MO AG 500+	399
EXT. 1,5 MO AG 500	799
LECT. INT. AG 500	469
LECTEUR EXTERNE 3,5"	560
ALIMENTATION AG	360
INTERFACE MIDI 3+1	199
SCANNER A MAIN + PHOTON PAINT	765

DIVERS / AG / ST

SOURIS	155
SOURIS + TAPIS	185
ADAPTATEUR 4 JOY	95
KONIX SPEEDKING	95
KONIX SPEEDKING AUTO	100
KONIX NAVIGATOR	115
QJ SUPERBOARD	135
QJ TOPSTAR	199
QJ JETFIGHTER	99
DISK 3.5" DF DD	35
DISK 3.5" DF HD	40
ETIQUETTES 3.5" X100	40
MICRO KIT NETTOYAGE	99
TAPIS SOURIS NEUTRE	40

CD CHARMES

AMERICAN BLONDE	199
ASIAN PALATE 2	229
BARLOW AFFAIRS	199
BEST DEBUTANTES ... 1	289
BEVERLY HILLS 90269	219
BRIGITTE LIVE VF	419
CHERRY POPPERS 1 OU 2	199
CHOISISSEZ VOTRE TOP	299
DEEP THROAT 1 OU 2	159
DREAM MACHINE	317
EROTIC VIRTUAL SAMPLER	89
HOT WIRED	159
INSATIABLE	169
INTER ADULT MOVIE ALCH.	317
JETSTREAM	199
LEGEND OF PORN 1 OU 2	169
LESBIAN LOVERS	150
MARK OF ZARA	219
MIKKI FINN	360
MODEL WIFE	144
NEURO DANCER	349
NEW LOVERS	199
PLEASURE ZONES	280
PRIVATE PRISON	229
SAM BOTTE VF	398
SEYMORE BUTTS	317
TABATHA CASH INTERACTIVE	325
VAMPIRE'S KISS	280
VIRTUAL ESCORT VF	400
VIRTUAL VALERIE 2	431
VIRTUAL VIXXENS	280
VIRTUALLY YOURS 1	245

JEUX AG1200

ALADDIN	225
BALDIE	230
BANSHEE	190
BLOODNET	270
BRUTAL	230
BUBBLE SQUEAK VO	203
BUREAU 13 NF	NC
BURNTIME	NC
CARTON ROUGE VF	269
DETROIT	290
DREAMWEB	270
DUNGEON MASTER 2	258
FIELDS OF GLORY	245
FIRST ENCOUNTERS	230
FOOTBALL GLORY	185
FRONT LINES	270
GLOOM	NC
HIGH SEAS TRADER NF	NC
ISHAR 3 VO	263
JUNGLE STRIKE	216
KICK OFF 3	231
LEGENDS	NC
LEMMINGS 3	259
LORD OF THE REALMS VO	250
LORD OF THE REALMS VF	320
ON THE BALL LEAGUE VO	235
PINBALL ILLUSION	235
PGA EUROPEAN GOLF	235
PREMIER MANAGER 3	230
PUTTY SQUAD	NC
RISE OF THE ROBOTS	273
ROAD KILL	231
ROI LION VF	231
SABRE TEAM VO	205
SECOND SAMURAI	229
SHADOW FIGHTER	269
SIM CITY 2000 (4MO+DD)	239
SIMON THE SORCERER 2 VO	265
SKELETON KREW	270
SKIDMARKS 2	255
STAR CRUSADER	230
STRIP POKER POT	270
SUBWARS 2050	265
SUPER STARDUST	265
SUPER STREET FIGHTER 2	260
TOP GEAR 2	210
TOWER ASSAULT	184
UFO VF	240

JEUX AG

AKIRA	250
ALL TERRAIN RACING	229
ARCADE POOL	120
ARMOUR GEDDON 2	150
AWARD WINNERS PLATINIUM	250
BALDIE	230
BRUTAL	230
BURNTIME	NC
CANNON FODDER 2 NF	225
CARTON ROUGE VF	269
CHAMP. MANAG. ITALY 95 VO	240
CLUB FOOTBALL	210
CRYSTAL DRAGON	239
D-DAY VF	295
DARK SEED	170
DAWN PATROL VO	270
DRAGON STONE NF	225
DUNGEON MASTER 2	NC
ELITE 3 1ST ENCOUNTERS	NC
ELITE PLUS VO	179
F1 WORLD CHAMP. EDIT.	209
FANTAZY MANAGER	195
FIELDS OF GLORY VF	245
FIELDS OF GLORY VO	215
FIFA SOCCER	270
FINAL OVER	NC
FOOTBALL GLORY	185
ISHAR 3 VO	250
JUNGLE STRIKE	160
KICK OFF 3 EURO. CHALLENGE	200
KING PIN BOWLING	159
KING QUEST 5 VO	149
LEGEND OF VALOUR VO	180
LEMMINGS 3	NC
LORD OF REALMS VF	280
LORD OF REALMS VO	220
LUCAS ART CLASSIC COMP.	NC
MORTAL KOMBAT 2	231
ON THE BALL LEAGUE VO	215
PREMIER MANAGER 3	220
RUFF AND TUMBLE	210
SENSIBLE GOLF	220
SENSIBLE WORLD OF SOCCER VF	235
SHADOW FIGHTER	239
SIMON THE SORCERER 2 VO	249
SKELETON KREW	270
SKIDMARKS 2	250
SPEEDBALL 2	NC
STAR CRUSADER	230
STARLORD	250
SUBWAR 2050	265
TOWER ASSAULT	184
TURBO TRAX	NC
UFO VF (1MEG)	220
ULTIMATE PINBALL	246

PC

ALADDIN	231
AMAZONE QUEEN	NC
AWARD WINNERS PLATINIUM	250
BAZOOKA SUE	NC
BC RACERS	195
BLACK HAWK	269
BUREAU 13 NF	270
B WING	189
CANNON FODDER 2	270
CARTON ROUGE VF	240
COLONIZATION VF	321
COMBAT CLASSIC 3	270
DARK SEED	170
DAWN PATROL	309
DEFENDER OF THE EMPIRE	180
DISCWORLD	260
DUNGEON MASTER 2	308
ECSTATICA VF	300
FIFA SOCCER	270
FIGHTER WING	225
FIRST ENCOUNTERS	225
FLIGHT COMMANDER 2	265
FLIGHT LIGHT NF	277
FLIGHT OF AMAZONE QUEEN	NC
FLIGHT SIMULATOR 5.1	230
FRONT LINES VF	308
HARPOON 2.0	230
JAZZ JACK RABBIT	295
KLICK & PLAY VO	274
LBA	315
LEGENDS	NC
LUCAS ART HEROS	350
MAGIC CARPET VF	290
MENZOBERANZAN	295
METAL MARINES	NC
MICROMACHINES 2	265
MORTAL KOMBAT 2	220
NCAA BASKET	300
ON THE BALL LEAGUE	245
PIZZA TYCOON NF	297
PREMIER MANAGER 3	270
PSYCHO PINBALL	270
QUARANTINE	235
REUNION VO	180
RETRIBUTION	280
ROI LION VF	242
SIMON THE SORCERER 2	NC
SIM TOWER VF	285
SLIPSTREAM 5000	240
STRIKER 95	190
SUPER KARTS	215
SUPER STREET FIGHTER 2	225
TIE FIGHTER	291
TOWER ASSAULT	247
TRANSPORT TYCOON VF	309
UFO VF	180
ULTIMATE SOCCER	295
WAKI WHEELS	265
WAR CRAFT NF	277
WARRIORS	NC
X COM TERROR OF DEEP	290

BUDGETS PC

ARCADE POOL	129
CAMPAIGN 1 OU 2 VO	159
CYBERACE	130
DOGFIGHT VO	169
F14 SCENARY	150
FLIGHT PACK	130
INDIANAPOLIS 500 VO	149
KING QUEST 5 VO	149
LEISURE SUIT LARRY VO	129
MONKEY ISLAND 2 VO	169
NICK FALDO GOLF	130
PGA TOUR GOLF	159
PIRATES	149
PIRATES GOLD VO	169
PRINCE OF PERSIA	129
RALLY VO	139
ROBIN HOOD	149
SHUTTLE VO	159
SPACE QUEST 4 VO	169
SUPER FROG	150
WING COMMANDER VO	169
X MAS LEMMINGS	149

COMPIL. AG

TRIPLE ACTION 7 ... 180
MICROPROSE GOLF+ DRIVING FORCE + 3D WORLD SOCCER

AWARD WIN. PLAT. ... 250
LEMMINGS +CIVILISATION +ELITE 2

10 E ANNIVERSAIRE ... 180
TENNIS CUP 2 + BUMPY'S + DISC + BEST OF THE BEST

BEAUJOLLY COMPIL. ... 235
CANNON FODDER+ CHAOS ENGINE + TERMINATOR 2 + SETTLERS

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1 — 36 15 JESSICO — ☎ 93.97.22.00

EXPEDITION: COLISSIMO — FAX 93 97 07 00

02 / ETE

TITRES	Qte	Prix	Montant

VOTRE ORDINATEUR(Configuration Complète):

S / Total	
Port	
Total	

☐ JE JOINS UN CHEQUE OU MANDAT LETTRE
☐ JE PAIE A RECEPTION AU FACTEUR (RESERVE AUX CLIENTS)
☐ JE PAIE PAR CARTE BLEUE ET JE COMPLETE LA LIGNE CI-DESSOUS

CB ____ Exp . . / . .

NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
C. P. ____ VILLE ....
TEL : .... SIGNATURE:

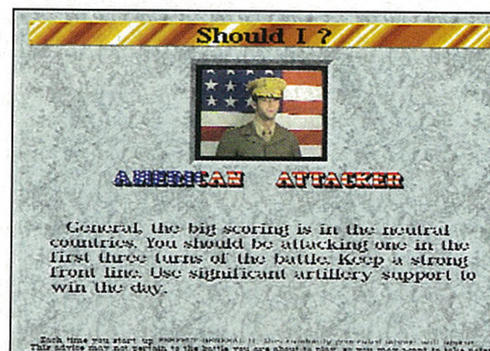
PORT		
	LOGICIELS, JEUX	30 F
	IMPRIMANTES, CONSOLES	60 F
	ORDINATEURS	90 F

PAIEMENT A RECEPTION AU FACTEUR: TOTAL + 47F
EXPEDITION A L'ETRANGER: REGLEMENT PAR MANDANT INTERN. OU CB
EXPEDITION DOM-TOM OU ETRANGER: TOTAL + 30F

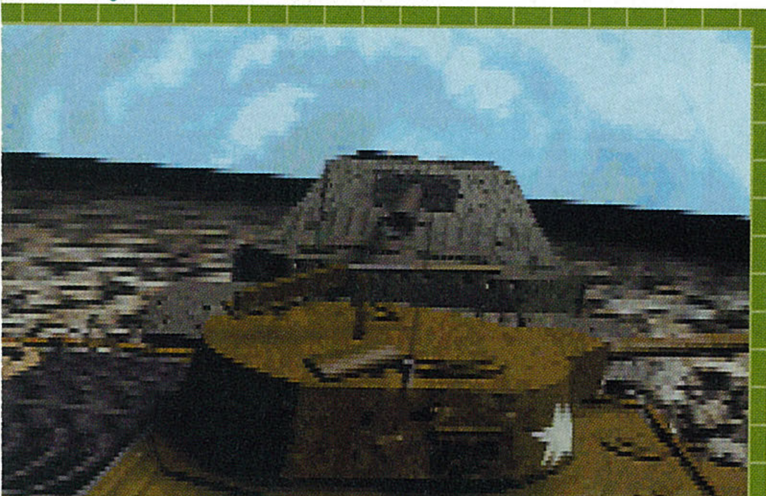
The Perfect General II

PC CD

Batailles et Re-batailles



À chaque lancement du soft, un militaire vous parle d'une des nombreuses missions.





En son temps, The Perfect General fut LE wargame. Génial par sa simplicité et ses possibilités, il reprenait les règles de ce type de jeu sans véritables innovations mais en s'adaptant parfaitement au support informatique. Que nous réserve donc cette suite ?

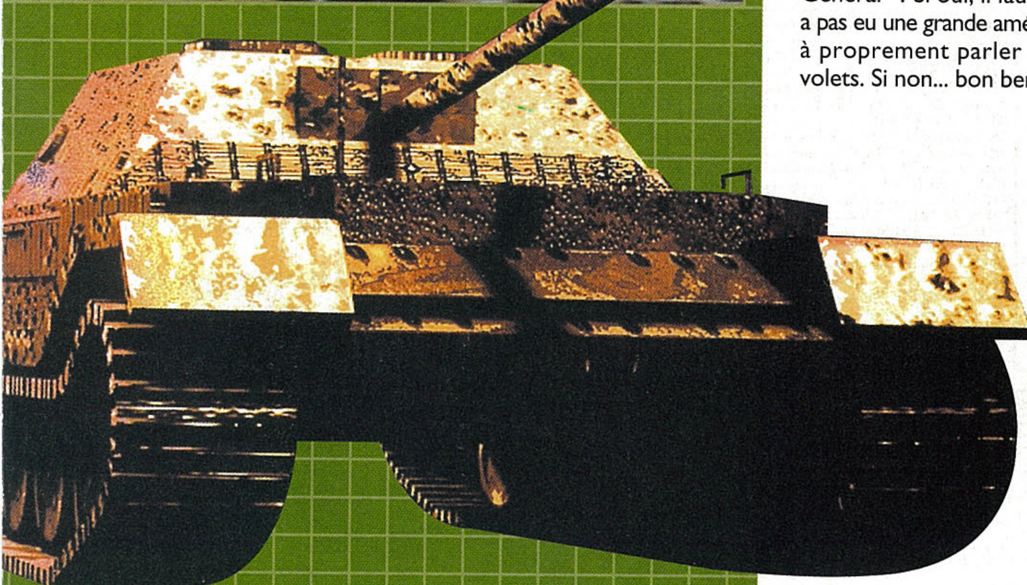

Voici une carte générale de la première mission : si vous voulez la gagner, vous devrez utiliser au mieux la voie de chemin de fer.

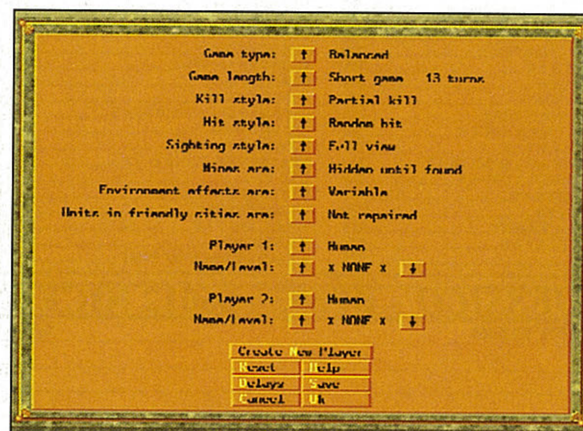
Léo de Urlevan

C'est avec une certaine émotion que j'ai décrété que je devais tester ce soft, en repensant au nombre d'heures passées sur le premier volet. Ce dernier faisait en effet partie de ces softs qui nous donnent les yeux rouges, après les nuits blanches, comme Dune 2 ou X-Com plus récemment.

Garde-à-vous !

Avez-vous déjà joué à "The Perfect General" ? Si oui, il faut savoir qu'il n'y a pas eu une grande amélioration ludique à proprement parler entre les deux volets. Si non... bon ben, lisez ce qui va suivre. Bref, les "si oui" peuvent lire ce qui va suivre quand même. PG tenait sur une toute petite disquette ; PG2 tient sur un CD-Rom. Il doit fatalement y avoir quelques petites choses en plus. C'est en grande partie dû au graphisme – qui est maintenant en S-VGA – et non plus dans cette résolution pourrie (c'était quoi ? CGA ? EGA ?) aux couleurs tristes. C'est vrai quoi, faisons la guerre gaiement, la fleur au fusil, comme en 1914, parce que les soldats savaient très bien que le conflit n'allait durer que quelques jours et qu'il ne serait pas très meurtrier. Les cartes sont très réussies et nombreuses, environ 80. Chacune correspond à une mission et on peut pratiquement trouver une stratégie différente par ces dernières. Il est essentiel que vous étudiez bien ces cartes avant de commencer quoi que





Avant chaque mission, vous pourrez modifier de très nombreux paramètres.

1 Les terrains d'aviation, présents de manière éparse sur cette carte, vous permettront de placer des avions qui iront bombarder certaines unités ennemies ou des villes qui ne sont pas sous votre domination.

2 Ces trois villes sont rudement bien protégées, mais plusieurs coups d'artillerie pourront s'avérer très dévastateurs et donner le champ libre à vos armées pour vous approprier le contrôle de la ville en question.

3 Toutes ces unités n'attendent qu'une seule chose : entrer dans les villes grâce à l'appui de l'artillerie qui pourra endommager gravement vos ennemis.

4 L'artillerie ne tire pas très souvent ni très précisément, mais quand un obus touche son objectif, il n'en reste généralement pas grand-chose.

5 La voie ferrée est le moyen de déplacement le plus rapide pour chacune de vos unités, qui pourra arriver plus vite dans les villes.

6 On se déplace moins vite sur les routes ; en revanche, cela va toujours plus vite qu'en pleine nature.

7 Les cours d'eau sont la hantise de toutes les unités. L'infanterie s'y déplacera avec une lenteur incroyable, et les unités blindées seront obligées de trouver un pont pour pouvoir passer de l'autre côté de la berge.

ce soit, cela vous évitera de faire des erreurs qui seraient catastrophiques au niveau du bon déroulement de la bataille. Vous devrez en effet placer vos différents types d'armées (18 en tout) aux bons endroits, et ce dès le début de la partie, histoire de glaner quelques points de victoire. Ces bons endroits sont des villes, par exemple, qui ont une importance stratégique. Si une de vos unités est placée sur une de ces agglomérations, elle vous rapportera un certain nombre de points, proportionnels à la taille de ladite ville. Un conseil donc : placez des unités peu coûteuses (infanterie) sur les bourgs dès que vous commencez la partie. Vous n'aurez plus qu'à assiéger les cités qui sont aux mains des ennemis. La partie se déroule par tour de jeu. C'est au début de chacun d'eux que



Voici la carte générale représentée sur le montage, avec les unités, le nom des villes, etc.

tips

- Étudiez bien chaque carte avant de placer vos unités. Placez celles-ci sur des villes. Déplacez vos unités par voie de chemin de fer, ça va beaucoup plus vite.
- Prenez plusieurs sortes d'unités différentes ; meme si un gros char est tres efficace, il faut qu'il ait un soutien d'artillerie par exemple.

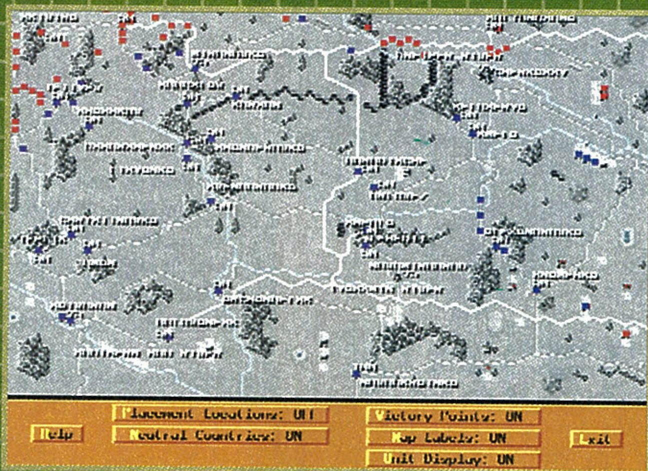
REMARQUES

Un éditeur de missions est prévu prochainement. Dommage qu'il ne soit pas fourni directement avec le logiciel. C'est même un peu scandaleux quand on sait qu'il n'y a que 140 mégas occupés sur le disque.

Les vues


Pour voir les détails au maximum, cette vue est très efficace.


Toujours jouable, cette vue vous permettra d'apprécier pas mal de détails et une plus grande partie des alentours.


Là, c'est non jouable mais c'est la carte entière qui vous donnera la possibilité de vous situer par rapport à l'avancée de votre mission.

l'on peut tirer. L'artillerie, quant à elle, n'a pas un effet immédiat, et il faut attendre le tour suivant pour qu'elle crache sa déjection mortelle.

Présentez... Armes !

Bien entendu, votre tir (infanterie ou artillerie) aura plus ou moins de précision si sa source est proche de sa cible. Mais méfiez-vous si vous êtes trop près, car votre adversaire bénéficie d'un tir de riposte tout aussi précis que le vôtre. Il n'est donc pas rare de voir deux unités ennemies, lorsqu'elles sont stationnées à proximité l'une de l'autre, se détruire mutuellement dès que l'une d'elles commence à tirer. L'avantage que vous pouvez en tirer est une vision plus claire du terrain et la satisfaction d'avoir détruit une unité adverse. Et ne vous faites pas trop de bile, il faut rester à distance et utiliser le plus possible votre artillerie ; moi j'aime bien ça, c'est si libérateur et défoulant. Une mission se décompose en deux phases : une d'attaque et une de défense. Cela permettra de déterminer si vous avez vraiment dominé la situation. Dans les campagnes, ces deux phases n'existent pas mais il est possible d'accomplir une succession de batailles très différentes les unes des autres. La durée de vie du jeu est apréciable car chaque partie peut durer au minimum deux heures, imaginez-vous donc après avoir rempli 80 missions et 4 campagnes. De plus un éditeur de missions sera disponible prochainement (voir remarque). Rompez!...

EDITEUR : Quantum Quality Productions, Inc. • DISTRIBUTEUR : American Laser Games • NOTICE : Anglais • NOMBRE DE JOUEUR : 1 ou 2 joueurs • CONFIGURATION : 386 dx 33 ou supérieur, 4 Mo, CD-Rom et résolution S-VGA

Perfect General 2 est bel et bien une suite ; c'est peut-être trop frappant d'ailleurs, mais il reste le meilleur wargame de ce type de jeu de plateau. Et l'apport du S-VGA est véritablement ce que l'on pouvait attendre de mieux, si on repense à son prédécesseur.

INTERET 89



Le mode Svga apporte une grande clarté à l'ensemble.
La durée de vie est excellente.



Ça ressemble un peu trop au premier épisode.
L'ordinateur est très lent pour calculer.

TECHNIQUE 80


Un appui d'artillerie est appréciable lorsque l'on entre dans une ville. Mais attention à ne pas être trop près quand même.


PG2 : Né sous le signe de l'hexagone.



Simply the BEST


Le meilleur match interactif qui soit !



Contrôlez les qualités techniques de vos joueurs et regardez-les évoluer.

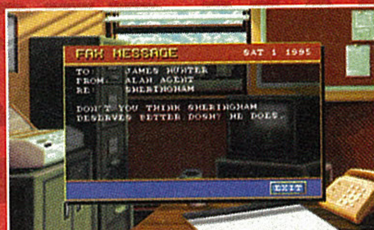


Ne decevez pas votre banquier, cela pourrait vous coûter cher !

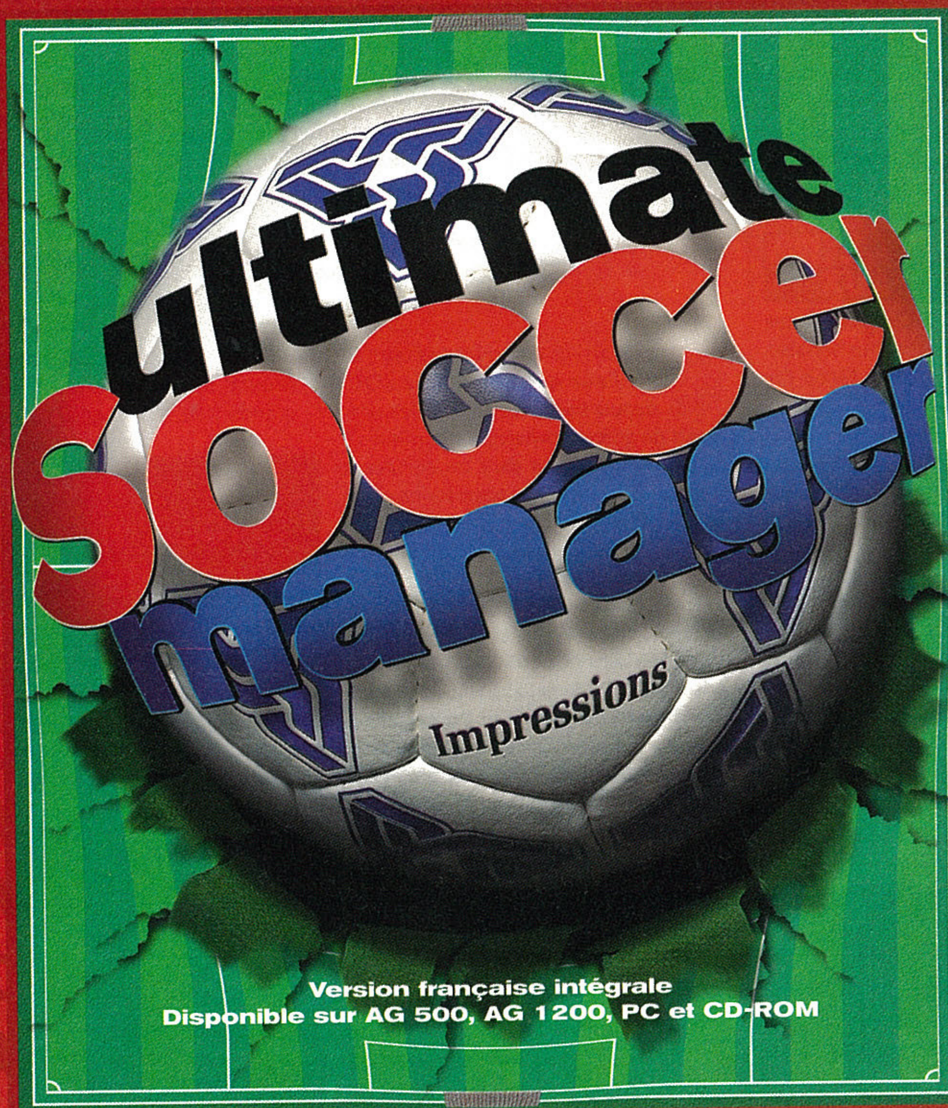

Regardez votre stade se développer en 3D !



Lisez les exploits de votre équipe dans la presse.



Dialoguez avec vos agents, vos fans ou la presse à partir de votre bureau.



IBM PC VGA Screenshots may vary
© 1995 Impressions

"Endossez le rôle délicat du manager général d'un club de football, et menez votre club vers les plus hauts sommets !"

Impressions



28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex

Wing Commander 3

3DO

Electronic Arts marque à mille !



Les Kilrathis ont bénéficié du dernier cri des effets spéciaux cinématographiques pour la confection de leurs costumes. Et ça se voit.

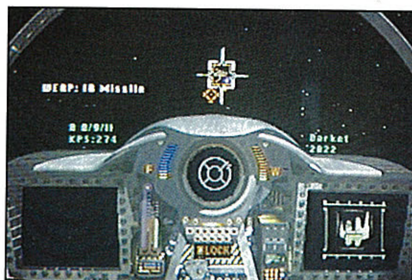
Très impressionnant et fignolé jusque dans ses moindres détails, Wing Commander 3 se montre tout à la fait à la hauteur de la plate-forme qui l'accueille ! Un grand, très grand jeu pour la 3DO !

PINKY

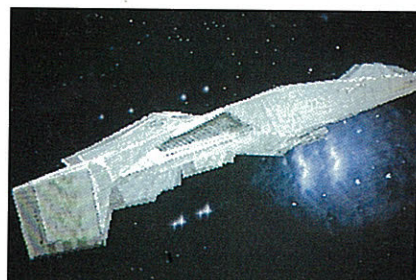
VRAI
FAUX

On peut jouer avec un scooter dans Need for Speed.
VRAI
Après 10 s. de course, faites Pause puis Replay. Rembobinez la bande à zéro, prenez la deuxième manette et faites Bas+R+B. Sortir du Replay et quitter votre partie puis recommencez-en une autre ... en scooter !

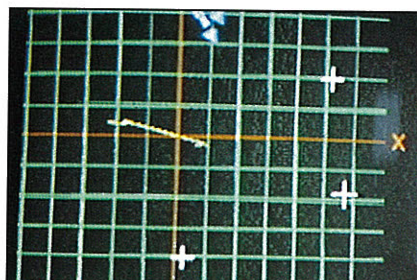
Ce mois-ci est décidément le meilleur qu'ait connu la 3DO depuis son lancement ! Des previews de softs prometteurs comme s'il en pleuvait, figurent dans les dernières pages du magazine que vous tenez entre les mains, ce qui laisse déjà augurer d'un avenir ensoleillé pour les possesseurs de ces consoles. Plus fort encore, la toute nouvelle simulation de basket-ball de Crystal Dynamics, Slam n' Jam 95, testée dans nos colonnes par l'excellent Casque Noir, est absolument époustouflante d'esthétisme et de jouabilité. Enfin, le coup de grâce est donné avec l'arrivée du logiciel doté du plus gros budget de toute l'histoire du jeu vidéo, j'ai nommé Wing Commander 3 ! Electronic Arts, sans doute le meilleur éditeur sur ce standard, poursuit donc son œuvre bienfaitrice pour notre plus grande joie. Merci qui ?



La nature de votre cible apparaît sur votre écran de contrôle, en bas à droite.



Les vaisseaux sont bien plus détaillés qu'auparavant.



Le TCS Victory. Comme vous pouvez le constater, certains vaisseaux de WC3 sont d'une taille très impressionnante.

Espace, frontière de l'infini, vers laqu... Oups, excusez-moi je me suis quelque peu trompé de bobine, on reprend tout. Dans l'espace, personne ne vous entendra hurl... Mince, c'est pas ça non plus. Ah, la voilà : nous sommes en 2654 après l'Épinglé, et tout va mal. La guerre qui oppose la Confédération Terrienne à l'Empire Kilrah est en train de salement tourner au vinaigre. Ah bon ? Ben j'comprends pô, pourtant, je leur avais mis une bonne pâtée aux Kilrathis, dans Super Wing Commander, de quoi donner du boulot à 36 générations de vétérinaires ! Ben oui, mais il faut savoir que Wing Commander 3 n'est pas du tout, sur un plan "scénaristique", la suite du précédent volet paru sur 3DO, mais l'ultime épisode de la trilogie WC ayant sévi sur PC. Comme bon nombre d'entre vous ne possèdent pas une telle machine, il convient donc d'effectuer un petit retour en arrière. Dans Wing Commander 2 donc, vous, Christopher Blair, démarriez l'aventure mise en cause dans la perte d'un vaisseau amiral terrien détruit par des chasseurs furtifs Kilrahs dont vous étiez le seul à connaître l'existence. Vous étiez parvenu à prouver votre bonne foi et aviez en conséquence été sorti du placard où vous croupissiez pour réintégrer un porte-vaisseaux digne de ce nom, le Concordia. Eh ben, figurez-vous qu'alors que débute WC3, paf, c'est reparti, le Concordia vient d'être détruit par l'ennemi ! Pire, votre petite amie, Angel, a été capturée alors qu'elle effectuait une mission secrète sur la planète Kilrah. Avec le bol que vous avez en ce moment, je vous déconseille fortement de mettre les pieds dans un casino, vous en ressortiriez sûrement sans votre caleçon ! Vous voici donc affecté sur le TCS Victory, affectueusement surnommé la "poubelle de l'espace" par les pilotes terriens. À mesure que vous progresserez dans le scénario, vous vous rendrez compte qu'on aurait éga-



Lorsque vous descendez un chasseur, vous apercevez, au milieu des flammes, divers débris de la carlingue qui s'éparpillent dans tous les sens.

lement pu le surnommer le vaisseau de la dernière chance, mais chut !, je ne vous en dis pas plus.

On ne peut plus se passer d'ailes !

À l'instar du premier volet, WC3 est donc un jeu de combat spatial où les missions alternent avec les séquences cinématiques qui donnent du liant à l'action. J'en profite pour effectuer ici un petit règlement de compte : à mon sens, c'est grâce à ce subtil dosage que la série WC est si attrayante. Seules, les séquences seraient chiantes comme la pluie, mais sans elles, le soft resterait un peu creux. C'est pourquoi un logiciel comme Renegade, en dépit d'une animation sensiblement meilleure, ne sera jamais à la hauteur des softs de Chris Roberts. Surtout qu'ici, en lieu et place des petits dessins légèrement animés de Super WC, ce sont d'authentiques séquences de films tournées pour l'occasion qui figurent dans cette dernière mouture. Avec des acteurs comme Mark Skywalker Hamill ou Malcolm Orange Mécanique McDowell, vous pouvez être certain d'être plus que jamais plongé au cœur de l'ambiance, d'autant qu'ici les rebondissements sont bien plus nombreux. Ces vidéos sont absolument identiques à celles de la version PC, c'est-à-dire très bonnes bien qu'entachées de légers tramages. C'est là, en furetant dans les couloirs du vaisseau, que vous dénouerez les fils de l'intrigue, là que vous assisterez aux briefings de vos prochaines missions. Habile transition que voilà, puisque nous allons à présent aborder le chapitre des phases d'action, autrement dit vos missions dans l'espace-ace-ace. Si les vidéos sont équivalentes à celles du PC, cela n'a pas été possible pour les phases 3D des missions. En fait, disons que sur les PC musclés, les joueurs pouvaient commuter le jeu en S-VGA, le résultat étant alors d'une finesse inégalable. Mais pour tous les possesseurs de machines un tant soit peu modestes, il fallait repasser au VGA, et là on peut dire sans hésitation que c'est nettement plus beau sur 3DO ! En fait, le jeu a été amélioré graphiquement par rapport à SWC, notamment au niveau du nombre de détails, mais sans pour autant changer de résolution. Les missions en question sont également bien plus variées en terme d'objectifs, ce qui apporte un net plus au jeu en renouvelant sans cesse l'intérêt. Ainsi, certaines missions se déroulent-elles maintenant à la surface d'une planète, et d'autres vous mettent aux prises avec des vaisseaux d'une taille encore jamais atteinte jusque-là... et c'est justement là que le bât blesse ! En effet, lorsque de trop gros objets sont présents à l'écran, on observe de sensibles ralentissements, et c'est là l'unique point faible du jeu. Mais sans aucun doute, cela n'empêche pas WC3 d'être l'un des meilleurs jeux jamais sortis sur PC.

GENRE : Simulation/Action • EDITEUR : Origin • DISTRIBUTEUR : Electronic Arts (16) 72 17 07 83 • NOTICE : NC • DISPONIBLE SUR : PC CD-ROM • Testé dans Joystick 56

INTERET **89**

+

Les superbes séquences cinématiques
Les objets 3D très détaillés.
Un scénario béton.

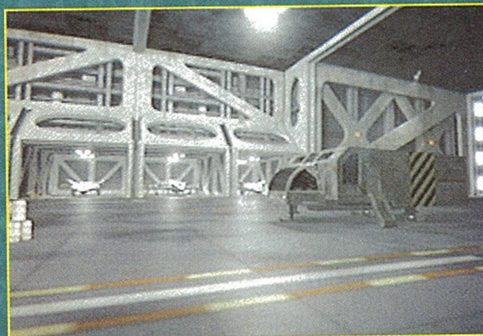
-

Quelques ralentissements lorsque vous faites face à d'immenses vaisseaux.

TECHNIQUE **80**

Super Wing Commander était l'un des softs les plus réussis sur 3DO, son successeur est plus que cela encore ; un incontournable hit. À vos joypads !

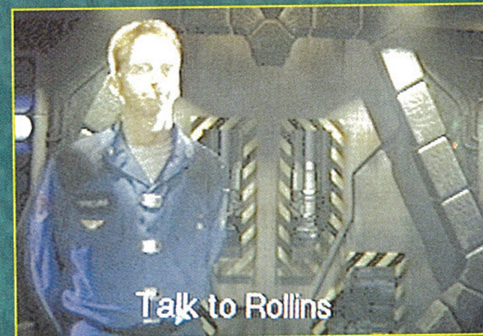
Visite guidée de la "poubelle de l'espace"



SALLE D'ENVOL
C'est depuis cette piste d'envol que vous prendrez votre essor pour vivre de nouvelles aventures.



SALLE DE BRIEFING
Ici vous attendent votre capitaine ainsi que l'officier des communications pour vous transmettre vos objectifs.



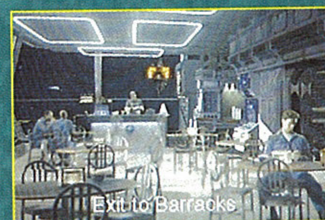
ASCENSEUR CENTRAL
L'ascenseur est l'occasion de faire quelques rencontres en toute intimité... pourvu que vous n'ayez pas mangé de cassoulet auparavant !



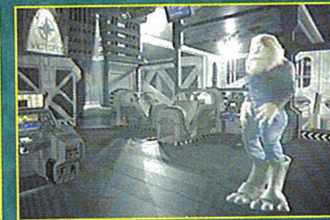
TOURELLE DE TIR
Aaaah, les tourelles de tir le soir au clair de vénus ! N'est-ce pas là l'endroit idéal pour quelques rencontres très romantiques ?



Passerelle
La passerelle est l'endroit où vous pourrez souvent trouver les gros légumes tels que votre capitaine ou l'Amiral Tolwyn.



BAR
L'alcool aidant, certaines langues se délient bien plus facilement ici.



CONTROL ARMEMENT
L'une des nouveautés de WC3 est la possibilité de pouvoir choisir son chasseur (dans une certaine mesure) et son armement avant d'embarquer. Et c'est là que ça se passe.

La plus grande

HOMEADVENTUREWORK INDIANA

Il existe un monde qui ne demande qu'à être exploré. Pour le découvrir, votre guide sera Indiana, le nouveau PC Fujitsu ICL.
Etudier devient une aventure, faire ses devoirs un plaisir. Visitez les merveilles du monde, avec l'encyclopédie Encarta, sur CD-ROM. Visualisez-les à l'écran, écoutez-les en stéréo. Avec Indiana, découvrir le monde est la plus grande des aventures. Explorez le monde, ludique ou studieux, Indiana en couvre tous les paysages technologiques. Vous pouvez créer et dessiner, écrire des rapports, faire des montages vidéo ou composer de la musique.

Il existe un monde qui ne demande qu'à être exploré.

Indiana - Le nouveau PC Fujitsu ICL



Intel Inside est une marque déposée de Intel Corporation



INDIANA C604



- Processeur Intel 486 DX2/66
- RAM 4 Mo, extensible à 32 Mo
- Disque dur 420 Mo
- 3 connecteurs d'extension ISA
- CD-ROM Double vitesse
- Carte son 16-bits
- Contrôleur SVGA intégré sur bus local
- Moniteur 14" ou 15"
- MS DOS 6.2
- Windows 3.1
- Microsoft Works
- Suite de logiciels ICL

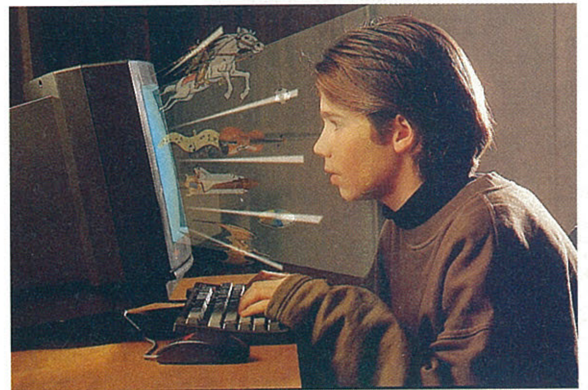
INDIANA S502



- Processeur Intel 486 SX2/50
- RAM 4 Mo, extensible à 32 Mo
- Disque dur 270 Mo
- 3 connecteurs d'extension ISA
- Moniteur couleur 14" ou 15"
- Graphisme SuperVGA intégré sur bus local
- MS DOS 6.2
- Windows 3.1
- Microsoft Works
- Best of Microsoft Entertainment Pack
- Suite de logiciels ICL

photos non contractuelles

des aventures.



«Apprendre et jouer, c'est mieux que la télé.»



«Juste une minute, on arrive !»

Appelez dès aujourd'hui :
Tél (1) 34 65 81 16 ou fax: (1) 34 65 82 16

Points de vente : Boulanger, Cape, Connexion, Serap, Surcouf...

INDIANA D705



- Processeur Pentium® 75 MHz
- RAM 8 Mo, extensible à 64 Mo
- Disque dur 540 Mo
- 3 connecteurs d'extension dont 1 ISA/PCI
- CD-ROM quadruple vitesse
- Carte son 16 bits
- Contrôleur SVGA sur bus local
- Moniteur couleur 14" ou 15"
- MS DOS 6.2
- Windows 3.1
- Microsoft Works
- Suite de logiciels ICL

FUJITSU ICL

ICL *Fujitsu ICL Trading, ICL France, 24 avenue de l'Europe, BP 70, 78141 VELIZY Cedex.*





Dark forces

MAC-CD

May the dark forces be with you

On vous l'avait dit le mois dernier, LucasArt s'intéresse de très près à notre machine favorite. Et le premier jeu à sortir est le célèbre Dark Forces. Et je peux vous dire que ça valait le coup d'attendre. Ce jeu est superbe !

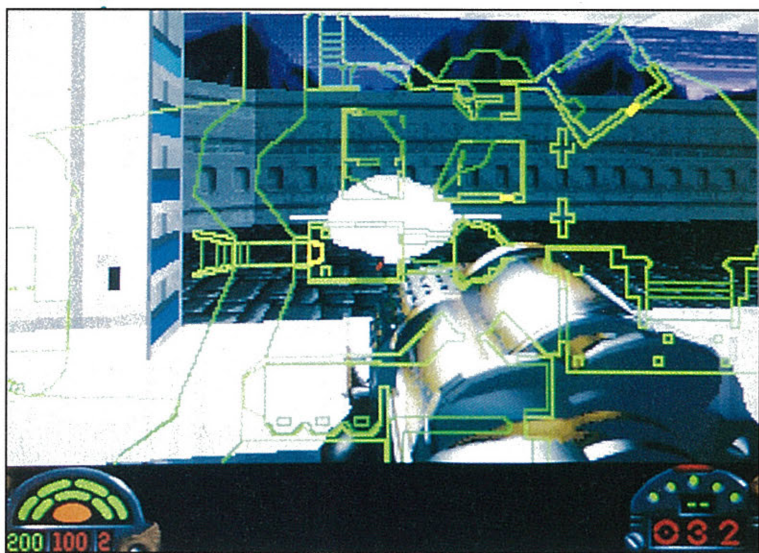


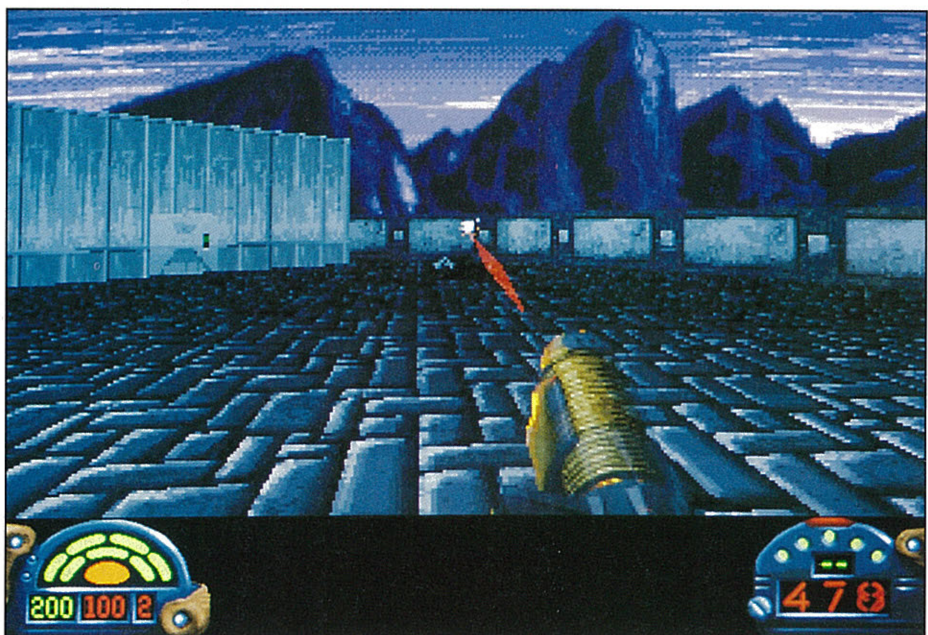
TIBERIUS

Vous incarnez Kyle Katarn, un agent travaillant pour son propre compte. Malgré votre lourd passé (y compris au service de l'Empire), l'Alliance décide de vous engager. C'est ainsi que vont vous être confiées 14 missions qu'il va falloir mener à bien. Dark Forces est bien plus qu'un jeu «à la Doom». Tout d'abord, il y a un scénario, et tout comme dans Marathon, on ne se contente pas de tirer sur tout ce qui bouge (même si ça fait partie des préoccupations principales), mais il y a aussi une foultitude d'énigmes à résoudre, d'objets à trouver, de personnages à secourir. Bref, en plus d'être un excellent jeu d'arcade, Dark Forces est aussi un jeu d'aventures (mouvementées). Chaque mission vous est exposée, et des scènes intermédiaires en début ou en fin de mission ponctuent l'aventure. Tout au long de vos péripéties, vous découvrirez d'immenses niveaux, et il vous faudra déjouer bien des pièges pour en venir à bout. Heureusement, votre armement, réduit à un simple pistolet laser au début, va vite devenir un véritable arsenal, en commencant par le fusil laser des StormTroopers, jusqu'au canon d'assaut, en passant par les détonateurs thermiques, les mines, le lance-roquettes et autres joyeusetés. Un vrai régal ! Vous découvrirez évidemment des recharges pour votre bouclier et pour vos armes. Mais comme il s'agit aussi d'un jeu d'aventures, vous trouverez de nombreux accessoires tels que les lunettes à infra-rouges, le masque à oxygène, mais aussi des bottes permettant de marcher sur la glace. Eh oui, dans le niveau qui se déroule dans la glace, si vous n'êtes pas correctement équipé, vous risquez de glisser ! (NDLR : alors maintenant on glisse sur la glace ? Fascinant !). Et bien d'autres surprises vous attendent tout au long du jeu.



En parlant des missions justement, celles-ci se déroulent en de nombreux endroits. Mais que ce soit sur une planète ou dans un vaisseau, tous les décors sont sublimes. Le nombre de textures utilisées est impressionnant. Dans certains cas, des morceaux entiers de décor se déplacent,







telles les immenses portes circulaires, des plates-formes remplissant votre champ de vision, une énorme hélice brassant l'eau. Et les décors sont si bien réalisés, que l'on se prend vraiment au jeu. Difficile de ne pas avoir peur de tomber lorsque l'on se trouve au bord d'un précipice ! Et le souffle du vent que l'on entend ne fait qu'accentuer cette peur. Car les bruitages ne sont pas en reste, et ponctuent l'action de manière très convaincante. Que ce soit le bruit des tirs, les «ploufs» lorsque vous tombez dans l'eau, les bruits sourds des immenses pièces en mouvement, tout est fait pour que vous soyez complètement dans le jeu. Tout comme dans Marathon, il est non seulement possible de regarder en haut et en bas – même s'il n'est pas nécessaire d'orienter le tir dans ce sens – mais vous pouvez aussi sauter et ramper, courir et même ralentir votre vitesse de déplacement dans les endroits délicats. Enfin le plan du niveau se dessine au fur et à mesure, mais il est affiché en surimpression, ce qui permet de se déplacer tout en laissant le plan affiché.

EDITEUR : LucasArt • NOTICE VF • Optimisé PowerMac • CONFIGURATION MINIMALE: 68040, 256 couleurs • CONFIGURATION CONSEILLÉE: PowerMac • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (1) 48 18 50 00



+

La variété des niveaux
La durée de vie
Le scénario
La beauté des décors (surtout en 640 x 400, toutes options activées)
L'ambiance sonore

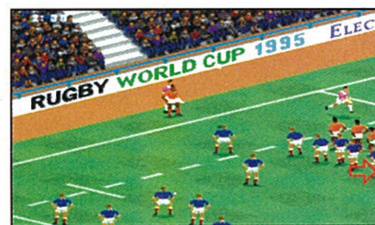
–

Euh.. non, rien. Ah si, il n'est pas possible de sauvegarder en cours de mission.

TECHNIQUE 92

La réalisation technique exploite à fond les capacités de la machine. Même si 68040 suffit pour jouer confortablement, un PowerMac sera indispensable pour accéder à la haute résolution (640 x 400), avec le maximum de détails. Dans ce cas, la fluidité n'est alors plus au rendez-vous, mais Dieu que c'est beau ! Le son n'est pas en reste, puisqu'il est en 16 bits, pour peu que votre machine le permette. Dark Forces est donc un hit qui vous tiendra en haleine durant de longues heures. Et que la force soit avec vous !





Rugby World cup 1995

PC CD

Si vous êtes lassé des sempiternels jeux de football, vous allez pouvoir passer au ballon ovale grâce à Electronic Arts. Une simulation que l'on a attendue très longtemps.

PINKY

Une lacune de comblée !

Enfin ! Il aura fallu que survienne la Coupe du monde en Afrique du Sud pour que les développeurs daignent s'intéresser au rugby. Depuis Advanced Rugby Simulator sur ST (ça ne nous rajeunit pas), je n'avais plus vu de tentative de conversion de ce sport, il est vrai assez complexe, en jeu micro. C'est d'autant plus énervant que de très nombreuses simulations de football américain ne cessent d'être produites. Vous vous rendez compte, le foot américain, ce sport ridicule où, entre deux sessions de palabres interminables, on trouve parfois le moyen de jouer quelques secondes ! Mais trève de polémique, saluons l'initiative d'E.A. Sports qui s'est attelé à la tâche en la circonstance.
Dans Rugby World Cup 1995, vous allez pouvoir prendre en main le destin de toutes les nations qualifiées pour ce grand événement et tenter de les mener jusqu'à la victoire finale. Étant donné le nombre de joueurs foulant la pelouse dans un match de rugby (15 par équipe, pour les non-initiés), on ne pouvait s'attendre à d'énormes sprites sous peine d'une totale confusion. C'est donc d'un point de vue assez reculé (et en 3D symétrique) que l'on assiste aux matchs, embrassant ainsi d'un coup d'œil une large portion de terrain où s'agitent frénétiquement de tout petits personnages. Toutes les règles du jeu ont été respectées, y compris celle du hors-jeu (que l'on peut toutefois désactiver si on le désire, mais où est l'intérêt ?), ainsi que les divers coups effectués par les vrais rugbymen. Dégagements en touche, actions collectives, drops, mêlées et regroupements, tout cela, vous pourrez le retrouver dans RWC95. L'un des aspects les plus sympathiques du jeu étant que toutes ces évolutions sont commentées en direct par un présentateur dont la voix a été digitalisée. Et croyez-moi – ou non – mais ce commentateur CONNAIT tous les joueurs de toutes les équipes, ponctuant vos actions en anglais de "Saint-André donne pour Sella, qui est plaqué par Bidule". L'ambiance sonore la plus réaliste que j'aie jamais entendue dans un jeu de sport ! Hélas, ce sera là la seule surprise du logiciel. RWC95 est complet, pas mal fait du tout, mais il n'est pas de ces softs qui vous mettent une baffe dans la tronche. Et c'est peut-être le principal reproche qu'on puisse lui faire.

INTERET 75

+

Les commentaires fabuleux
Enfin du rugby !

–

Peu d'innovations techniques

TECHNIQUE 69

GENRE : Simulation de rugby • EDITEUR : Electronic Arts • DISTRIBUTEUR : Electronic Arts (16) 72 17 07 83 • NOTICE : VO • 2 joueurs • CONFIGURATION MINIMALE : 486DX33

Un bon jeu sans grande surprise qui a le mérite de s'installer dans un créneau inoccupé.

Action Soccer

PC CD

Ubi n'a pas fait le voyage pour rien !





Avec sa jouabilité incontestablement marquée du sceau "arcade", ses deux angles de perspective différents et ses commentaires Live, c'est un véritable hat-trick que réalise là Action Soccer. Loin des complexes simulations, un jeu de football accessible à tous.

PINKY



Ce qu'il y a de bien avec le football, c'est qu'il est éternel. À peine nous relevons-nous de la Coupe du monde qui s'est tenue aux États-Unis, le temps d'une ou deux Coupes d'Europe, et voici que point déjà à l'horizon le Championnat d'Europe des nations, pour le plus grand bonheur des amateurs de ce sport, au non moins grand désespoir des copines des (a)mateurs en question. Je ne vous raconte pas le calvaire de celles dont l'homme possède de surcroît un ordinateur, car la production des simulations de football suit bien évidemment la même courbe exponentielle que celle des retransmissions télévisées. Ce n'est donc pas parce que la World Cup 94 a suscité de très nombreuses vocations de programmeurs de ballons pixellisés que le flot devait se tarir avec l'ultime coup de sifflet de cette dernière. Mais dans un contexte aussi difficile, il n'est pas très évident d'innover pour les éditeurs désireux de s'aventurer sur un terrain aussi surpeuplé. Aussi Ubi Soft a-t-il choisi de prendre toute la concurrence à contre-pied avec un Action Soccer des plus orientés «arcade». Là où les autres logiciels rivalisent de réalisme, de palettes de coups toujours plus grandes et de bases de données d'équipes immenses, Action Soccer préfère jouer la carte de la simplicité et faciliter ainsi la prise en main. Dans le même ordre d'esprit, c'est certainement le premier jeu de football à ne pas se prendre au sérieux, comme vous allez pouvoir le constater.





En direct du championnat de la division perdue

Après une brève introduction en images de synthèse précalculées, on est fixé sur la nature du soft que l'on a entre les mains à la seule vue des menus de configuration. Ces derniers sont en effet accompagnés de dessins à l'aspect très bande dessinée comique, très loin des films ou photos digitalisés habituels. Tenez, pour les initiés, le trait et le style me rappellent quelque peu ceux du dessinateur Mordillo, qui a lui aussi croqué en son temps de nombreux joueurs de football au travers de ses planches ou de petits sketches en dessins animés. Habituellement, chaque simulation de foot vous propose de prendre en main la destinée d'équipes nationales ou de clubs célèbres authentiques. Action Soccer ne comporte certes rien de tout cela puisque ne sont présentes sur le CD que 16, euh... équipes aussi fictives qu'étranges. Point de Milan AC, d'Ajax d'Amsterdam ou de Brésil ici, mais des formations répondant aux noms de «Patators», «Gens de là-bas», «Bledville FC» ou encore «Amis de trente ans». Il existe même un T.D.C.D.M FC dont l'éditeur s'est refusé, avec le sourire, à







Les deux angles de vue

Comme vous pouvez le constater sur ces deux photos de matches mettant aux prises deux mêmes équipes dans les mêmes conditions, il est possible de jouer à Action Soccer selon deux perspectives distinctes. En 2D, les joueurs sont plus gros et plus beaux. Oh ça oui ! Mais on voit moins de terrain. Eh ben non !

tips

- **TIPS TECHNIQUE :** ACTION SOCCER ÉPROUVE SOUVENT LES PIRES DIFFICULTÉS AVEC LES GESTIONNAIRES DE MÉMOIRE DU GENRE DE QEMM. POUR ÉVITER LES PLANTAGES INTEMPESTIFS, LE MIEUX EST DE DISPOSER D'UNE CONFIGURATION ASSURANT JUSTE LA GESTION DE LA MÉMOIRE EMS.

- **TIPS :** LA RAPIDITÉ ET LA QUALITÉ DES TIRS SONT À PRIVILÉGIER LORS DE LA SÉLECTION DE VOTRE ÉQUIPE, CAR CE SONT LÀ LES COMPÉTENCES LES PLUS IMPORTANTES. LA MEILLEURE ÉQUIPE EST À MON SENS LES «GENS DE LÀ-BAS».
- LORS D'UNE PASSE EN L'AIR DE L'UN DE VOS JOUEURS, AYEZ TOUJOURS À L'ŒIL NON PAS LE BALLON, MAIS PLUTOT SON OMBRE SUR LE SOL AFIN DE DÉTERMINER QUELLE EST SA TRAJECTOIRE ET SON POINT DE CHUTE.
- N'HÉSITEZ PAS À «FAIRE DU PETIT BOIS», LES ARBITRES NE SANCTIONNANT QUE RAREMENT LES TACLES ASSASSINS ET AUTRES CHARGES DE L'ÉPAULE QUE VOUS EFFECTUEREZ SUR VOS MALHEUREUX ADVERSAIRES.
- UTILISEZ DE PRÉFÉRENCE LE BOUTON «TIR» LORSQUE VOUS ETES EN DÉFENSE POUR VOUS DÉGAGER PLUS RAPIDEMENT ET ÉVITER DE FAIRE DES PASSES EN RETRAIT ; MAIS PRÉFÉREZ-LUI LE BOUTON «PASSE» DES LA LIGNE MÉDIANE FRANCHIE, AFIN DE CONSTRUIRE AVEC PLUS DE PRÉCISION DES ACTIONS VICTORIEUSES.
- AMENEZ, EN POUSSANT TRES LOIN VOS DRIBLES SUR L'AILE, VOS PARTENAIRES JUSQUE DANS LA SURFACE DE RÉPARATION AVANT DE LEUR ADRESSER UN CENTRE ; CAR LES REPRISES DE VOLÉE, TETES ET RETOURNÉS EFFECTUÉS DANS CETTE ZONE FONT DES DÉGATS CONSIDÉRABLES DANS LA DÉFENSE ADVERSE.

me fournir la traduction en agitant le panneau «private joke». Faites comme moi, essayez de deviner ! Indice : c'est vraiment très fin comme humour, tout en légèresse et en soupleté. Les joueurs ne sont pas représentés nominativement par le biais d'une fiche individuelle de caractéristiques comme il est d'usage dans ce type de jeu. Les paramètres de vitesse, endurance, passes, têtes et tirs sont bien attribués, mais aux équipes entières afin que les formations en question puissent être de niveaux différents : ceci vous épargne la fastidieuse revue de tous les effectifs avant de choisir votre équipe. Les purs et durs de la simulation de football comme moi regretteront sans doute l'absence d'un éditeur de maillots, d'autant que leur représentation sur le terrain est superbe ; mais ce serait oublier qu'il s'agit là vraiment d'un jeu d'arcade où l'on ne passe pas des heures à régler et affiner tous les paramètres. Sachez seulement qu'il est possible d'y disputer des coupes ou championnats où l'on peut choisir librement le nombre de joueurs humains et les équipes qu'ils prendront en main, ainsi que le degré de compétence des clubs dirigés par l'ordinateur parmi trois. Enfin, quatre types de conditions météorologiques sont présents, affectant bien sûr le comportement des joueurs et du ballon. Ce rapide survol des options maintenant conclu, il est temps de passer au cœur du programme et de donner le coup d'envoi du match. À vos joysticks !

22 joueurs, 2 buts, 1 ballon et 1 vache

Commençons donc avec l'un des principaux points forts du logiciel, à savoir la présence de deux vues distinctes. Vous pouvez en effet opter, à chaque rencontre, pour une perspective 2D ou 3D isométrique. La première d'entre elles vous place très près des joueurs, ce qui permet d'admirer tout à loisir de très gros sprites, les 22 acteurs ainsi que les autres éléments d'un terrain de football représentés alors avec un luxe de détails du meilleur effet. Mais chaque médaille a son revers : on embrasse d'un coup d'œil seulement une partie très succincte du terrain, et cela rend un peu délicate l'appréciation de la position de ses partenaires sur le terrain lorsqu'on est en possession de la balle. Fort heureusement, un scanner en surimpression au bas de l'écran tente de remédier quelque peu à ce problème, d'autant qu'avec un peu d'habitude on arrive à saisir la stratégie de déplacement des joueurs de l'ordinateur, et on sait à peu près où envoyer le ballon pour trouver un coéquipier démarqué. Si vous sélectionnez plutôt le mode "3D isométrique", vous aurez droit à une vision en perspective proche de celle de FIFA Soccer sur PC. Le scanner disparaîtra alors, mais cet angle de vue, s'il est un peu moins détaillé que le précédent, présente le double avantage de demeurer très esthétique tout en affichant une bien plus grande portion d'aire de jeu. Terminés les centres en aveugle ! Cependant, certaines personnes éprouvent alors quelques difficultés à estimer les trajectoires du ballon notamment sur les passes aériennes. Mais là encore, il n'est rien que ne vienne corriger la pratique, le maladroit en question s'améliorant très vite dans ce domaine au fil des matches. Le cas échéant, je vous invite à rejoindre la section tips où je vous livre un petit truc tout simple pour mieux appréhender les perspectives.

Simple mais complet



Le second atout majeur d'Action Soccer est sa jouabilité, très réussie. Le mot d'ordre est ici sans contestation possible la simplicité à toute épreuve. Loin de la dérive «et avec le nez, je fais quoi ?» que l'on connaît sur les consoles et leurs joypads à 50 boutons, Action Soccer se contente en effet de l'utilisation de deux touches. Si vous êtes en possession de la balle, tirs et passes seront ainsi effectués tandis qu'un joueur en quête de la sphère de cuir accomplira par le même biais tackles et charges de l'épaule, et voilà tout. Point final ? Eh bien non, pas tout à fait, c'est l'une des finesses du logiciel, car Ubi n'a pas en la matière confondu simplicité et pauvreté des mouvements possibles. Tout dépend en effet des conditions dans lesquelles est placé le joueur lorsqu'il entre en action. Ainsi, au lieu de consacrer un bouton aux passes à ras de terre et un autre aux ouvertures aériennes, la sélection s'opère ici de

Le 23e homme - LA MÉTÉO





JOUR



NEIGE



NUIT



PLUIE







façon automatique selon la distance séparant le passeur du bénéficiaire de cette dernière. En clair, les joueurs feront de petites passes au sol aux coéquipiers tout proches, tandis qu'un long ballon sera systématiquement adressé en cloche. Si vous changez brusquement de direction alors que vous effectuez une chevauchée vers le but adverse, vous verrez votre joueur effectuer le crochet, le rateau ou la talonnade correspondant. Vous verrez même vos joueurs réaliser de temps à autres de superbes «roulettes» chères à Yves Mariot (pour les non-initiés, sachez qu'il s'agit d'un dribble au cours duquel le joueur coince le ballon entre ses deux jambes en pleine course et fait levier afin de le faire passer par-dessus sa tête, puis le récupérer devant lui. Cette technique a été inventée, et popularisée lors de la campagne européenne en coupe de l'UEFA de Bastia en 1980, par un joueur du nom de Mariot. Depuis, je le fais tous les samedis matins avec l'USCORG ! C'était la parenthèse culturo-éducative du Jour) sans que vous leur ayez rien demandé ! C'est bien la première fois que je vois ce geste restitué dans une simulation de football sur ordinateur ! Autre exemple de cette pluralité de gestes : si l'un de vos joueurs reçoit un centre de l'un de ses partenaires et que vous appuyez sur le bouton de tir, le geste qu'il effectuera dépendra de sa position. Que le ballon lui arrive dos au but, et paf ! voilà une frappe en pivot. Derrière lui ? Boum ! un retourné acrobatique. À hauteur de la taille ou au contraire très haut ? Bang ! une reprise de volée. Miaou ! une détente verticale enchaînée à une tête puissante. (Nous vous prions de nous excuser pour l'erreur d'onomatopée commise à la phrase précédente, le responsable a été enchaîné à une chaise avec sur les oreilles un walkman diffusant sans cesse les meilleurs sketches de Lagaff. Le tout à l'aube, bien évidemment.) Résultat des courses : les actions et matches sont assez spectaculaires, mais il est très facile de réaliser tous ces gestes sans longue période de prise en main pour le joueur.



Ces petits «plus» qui ont leur importance

On ne peut parler de "spectaculaire" sans évoquer tous les petits détails fignolés dans Action Soccer afin d'éviter que le logiciel ne sombre trop vite dans la monotonie. Il comporte en effet de nombreuses petites animations intervenant de manière totalement aléatoire au cours des parties que vous disputez. Vous verrez parfois un joueur – qui reçoit le ballon – rater son contrôle de la poitrine, recevoir la balle en pleine poire et tomber à genoux en se tenant le visage. Après un tir raté, certains athlètes se tournent vers vous et effectuent un geste rageur du poing. Certains pètent même carrément les plombs de temps en temps et assènent soudain un direct au visage de leur adversaire ! Le public n'est pas en reste non plus, et vous assisterez à divers lâchers de coqs sur la pelouse ou envahissements du terrain par les supporters ! Mais bien plus que ces anims, s'il est un aspect du jeu qui permet de dissocier Action Soccer de ses concurrents directs, c'est bien celui des commentaires Live ! Chez Ubi, on n'a pas hésité à enregistrer 365 phrases différentes en studio afin que la bande sonore du soft soit complétée de commentaires sur le déroulement de l'action. Ces derniers, enregistrés par les inénarrables animateurs de Ouï FM que sont Olivier et Khad (voir interview), ponctuent tous les arrêts de jeux, qu'il s'agisse de remises en touches, corners, buts ou coups-francs. Là encore, le logiciel conserve son aspect peu sérieux, car les commentaires en question sont une parodie de ceux qu'effectuent chaque semaine les commentateurs sportifs les plus célèbres, n'hésitant pas à se moquer des maladroits. Cela va du «Beaucoup trop haut ! Un tir comme ça, ça vaut trois points au rugby, mais au foot, c'est trois minutes de sifflets», à «Il n'a pas vu le panneau de voie sans issue, certains joueurs devraient repasser leur permis de jouer», en passant par «Fantatisque ! un tir que les radars n'ont pas détecté». En début de match, vous aurez même parfois droit à des commentaires sur la météo ! Il est à ce sujet assez étonnant de constater que le logiciel analyse quelque peu le déroulement de la partie afin de placer les bons commentaires au moment adéquat, faisant par exemple la différence entre un tir au ras du sol ou dans la lucarne ! On finit bien évidemment par se lasser d'entendre ces commentaires, mais étant donné leur nombre conséquent, cela demande plus de temps que l'on ne pourrait le croire, et il est possible, si vous le désirez, d'en régler le volume sonore ainsi que les musiques ou ambiances de foule d'ailleurs. Nous voici donc au final devant un logiciel qui remet au goût du jour le terme de «jeu de foot» au détriment de celui de «simulation de football» grâce à une prise en main des plus simples et pourtant spectaculaire. Les puristes lui préfèreront sans doute des logiciels du calibre de FIFA Soccer, mais Action Soccer est idéal pour inviter quelques amis à venir disputer un tournoi devant votre ordinateur, car tout



Interview

Si vous habitez la région parisienne, nul doute que vous avez déjà entendu parler d'Olivier et Khad, les deux animateurs de la seule radio véritablement rock de la bande FM, j'ai nommé Ouï FM. Les deux compères animent ensemble des émissions telles que le Rock n' Roll Circus ou le Ziggy Show rendues célèbres par des séquences comme le «film de cul» ou le vrai/faux chanteur-émouvance Philippe Gentrelle. À noter que ces émissions se sont vues accorder récemment la très enviée norme «PVLRAD»*, certainement le consécration de la carrière des deux hommes. Action Soccer a été pour nous l'occasion de les rencontrer pour recueillir leurs impressions sur cette nouvelle expérience.


© ERIC BONNET

Joystick : Était-ce votre première expérience dans le domaine du jeu vidéo ou étiez-vous déjà accoutumé à ce milieu ?

Olivier : Très peu en fait. Je ne connaissais ce domaine qu'au travers des salles d'arcade, épisodiquement. Ah, et puis, on m'a prêté une console, une fois.

Kad : J'ai travaillé autrefois, pour payer mes cours de théâtre, dans une société du nom de Lankhor qui faisait des jeux vidéo. J'avais un poste de la plus haute importance puisque j'étais chargé de mettre les jeux dans les boîtes. J'étais payé au nombre de boîtes que je faisais dans une matinée ! C'était à l'époque de Vroom et Maupiti Island... Les jeux vidéo, c'est sympa, mais c'est un peu cher...

Joy : Animateurs à ouï FM, vous devez pourtant être millionnaires...

K : C'est vrai, mais on a beaucoup de frais. Tiens, pour changer l'eau de la piscine, le chlore, c'est très cher ! La terre battue du cours de tennis n'est pas donnée non plus !

O : Et le kérosène pour l'hélico ! 7 000 balles de l'heure ! Et puis, il faut avoir du temps, aussi. Quand on arrive à en grappiller un peu, généralement c'est pour dormir !

Joy : Comment cela s'est-il donc passé pour Action Soccer, avez-vous été contactés directement ?

K : En fait, il se trouve que ma copine travaille chez Ubi Soft, et elle avait à l'époque la charge des castings pour les voix d'Action Soccer. Elle m'a averti qu'un appel d'offres avait été lancé par Ubi pour l'écriture des textes qui devaient être lus par les Guignols ou le duo Roland-Larqué, qui ont refusé.

O : On a alors écrit une vingtaine de commentaires que l'on a ensuite enregistrés pour leur montrer qu'on savait aussi faire les voix ; car étant à la radio, on a plutôt l'habitude de ce genre de choses, puis on a envoyé le tout chez Ubi. Notre échantillonnage a ensuite été retenu, nous n'avions plus qu'à nous mettre au travail pour en écrire 345 autres !

Joy : Combien de temps vous a-t-il fallu pour écrire tous ces commentaires ?

O : Un mois et demi environ. Le délai que l'on nous avait donné était au départ d'un mois, mais nous avons dû très vité déchanter. Ecrire des commentaires pour des cas de figure très précis (tir au-dessus, dégagement du gardien en touche) aussi nombreux est assez difficile. Au début, cela va tout seul, mais au centième...

Joy : Vous intéressez-vous au football ?

K : Lui, pas du tout, mais moi, un petit peu, en dillettante, ainsi qu'à plein d'autres sports d'ailleurs. Je pratique même, à l'occasion, avec l'équipe de Ouï FM, lors de tournois inter-médias, avec des gens issus du rock comme MC Solaar ou Yannick Noah. L'année dernière, on a terminé en queue de classement ! À la télé, je suis les matches importants, les Coupes du monde ou d'Europe, mais beaucoup moins les autres. Le Championnat de France, ça me fait un peu ch... quand je vois une retransmission Le Havre-Guingamps...

Joy : Depuis, avez-vous renouvelé l'expérience d'AS ?

K : J'ai également travaillé avec Olivier sur Kyeko...

O : Et moi, sur un éducatif de Nathan nommé Play Guitar, ainsi que Les découvreurs et l'histoire de l'aviation.

Joy : Un Action Soccer 2 en perspective ?

K : C'est en effet déjà en projet, et on nous a proposé de perpétuer notre collaboration avec Ubi pour ce prochain épisode.

Joy : Vous allez devoir écrire 350 nouveaux commentaires ? On vous souhaite bien du courage !

** Pinky vous le recommande à donf.*

le monde s'y trouve à l'aise et parvient à réaliser de grandes choses dès les premières minutes de jeu, ôtant ainsi la frustration des débuts délicats suscitée par un logiciel comme Sensible Soccer. De plus, c'est le premier jeu de football qui soit parvenu à me faire rire, ce qui est assez rafraîchissant dans un genre peu habitué à l'humour. Chacun jugera donc en fonction de ses affinités personnelles. Comme ti veux ti choises !

GENRE : Football • EDITEUR : Ubi Soft • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (1) 48 18 50 00 • NOTICE : VF • NOMBRE DE JOUEURS : 2 joueurs en simultané, 8 en poules • CONFIGURATION NÉCESSAIRE : 486 DX2 • NOTICE : VF

INTERET 83

+

Les commentaires
Les deux angles de vue
La prise en main ultra-facile



Les fans de simulations pointues ne trouveront pas chaussure à leur pied...

TECHNIQUE 80

Le meilleur des foot «arcade» jamais réalisés.

Silverload

PC CD

Le bon, la brute et le loup-garou

Léo de Urlevan

La trame de cette aventure se déroule à Silverload, petite ville des États-Unis qui a connu la période de la ruée vers l'or. Dans cet endroit habitait jadis une tribu indienne qui s'est faite massacrée ; depuis, une malédiction plane sur la ville, et ses habitants sont de plus en plus rares. Vous êtes un as de la gâchette et votre mission consiste à retrouver un enfant capturé par des démons. Tout est presque dit dans cette aventure, excepté le côté technique tout aussi navrant que dans Scroll. Les voix des personnages sont vraiment détestables, agaçantes et même la musique qui les couvre légèrement ne nous les fait pas oublier. Dommage, ce soft aurait pu ne jamais sortir, on ne s'en serait jamais aperçu et ça n'aurait pas été trop grave.

EDITEUR : Mindscape • DISTRIBUTEUR : Psygnosis • TEL : (1) 46 43 93 10 • NOTICE : français, 1 joueur, 386.

Aaah, voilà un bon jeu d'horreur... Oh pardon, je voulais dire voici un jeu tout bonnement horrible.



INTERET 50 TECHNIQUE 40

Scroll

PC CD

Léo de Urlevan

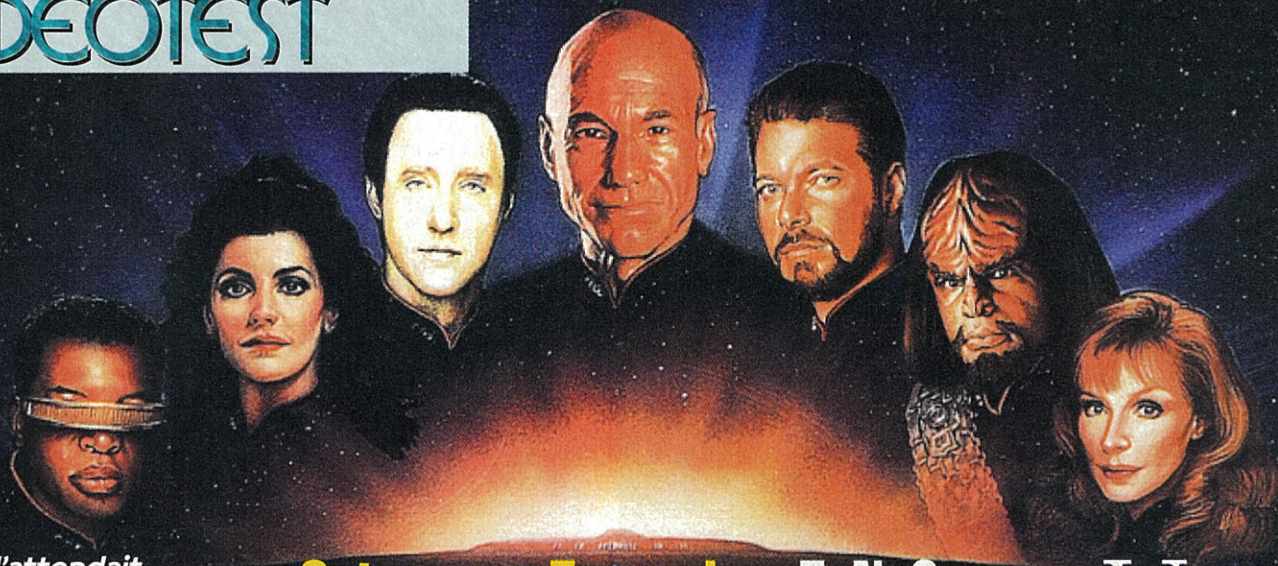
Ce jeu est un jeu budget, il coûtera par conséquent moins de 300 francs. Ça se passe en Égypte où vous pourrez vivre deux aventures différentes, cela dépendra du personnage que vous prendrez au départ. C'est un peu comme dans "Guilty", hormis le fait qu'il n'y a quasiment pas d'animations, que l'on évolue sans cesse dans les mêmes écrans fixes, que c'est même pas en S-VGA et que l'on s'ennuie un peu. Sinon, il faut aussi préciser que ce jeu est déjà sorti il y a deux ans et demi sous un autre nom : The Daughter of Serpent. On a une sacrée mémoire chez Joystick Pa, pa pa, pa pa pa pa pa (difficile de transposer la musique de l'arnaque par écrit).

EDITEUR : Mindscape • DISTRIBUTEUR : Psygnosis • TEL : (1) 46 43 93 10 • NOTICE : VF, 1 joueur, 386, Testé dans Joy 34.

INTERET 40 TECHNIQUE 40



C'est tout de même un peu gonflé de ressortir un jeu n'ayant bénéficié d'aucune amélioration, si ce n'est celle de son interface.



On l'attendait depuis longtemps. Star Trek: The Next Generation, le jeu, sort pile poil après le film. Encore un miracle des dieux du marketing ? Peut-être car Star Trek oscille entre film interactif et jeu d'aventure.



A Final Unity

Un Picard sinon rien...

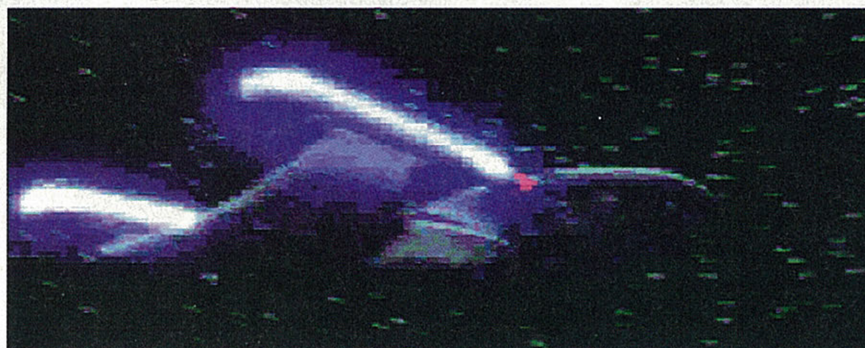
IANSOLO

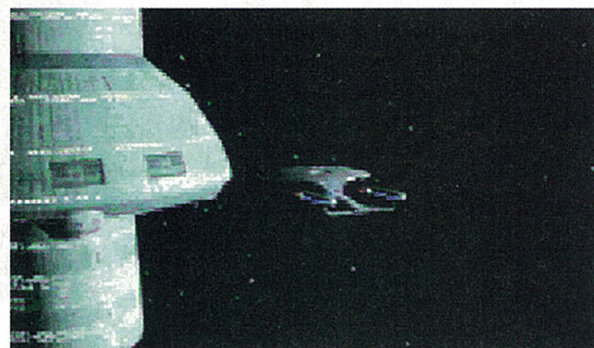
Mesdames et Messieurs, bonsoir ! Ici Kurt Volstein en direct pour Inter Stellar News à bord de l'USS Enterprise. Laissez-moi vous guider dans les travées du plus célèbre vaisseau en forme de poêle à frire de l'univers connu. 1 453 mètres, 2 500 tonnes, bouclier protecteur en téflon irisé, ordinateur de bord protoplasmique à inductions internet : le fleuron de StarFleet. L'Enterprise se trouve actuellement en ravitaillement à sa base spatiale avant de partir pour une nouvelle mission d'exploration. Yaaah ! voilà justement un membre de l'équipage de ce vaisseau prestigieux qui vient de me marcher sur le pied.



Du générique aux scènes de combat dans l'espace, les animations en images de synthèse dynamisent l'action.

DES SCÈNES CINÉMATIQUES EN 3D





ET SPOCK ? QU'EST-CE QUE VOUS AVEZ FAIT DE SPOCK ?

Il y a plus de 1 000 membres d'équipage à bord de l'Enterprise. Mais seul un petit nombre pourra participer aux missions à terre.


CAPITAINE JEAN-LUC PICARD


COMMANDER WILLIAM T. RIKER


LIEUTENANT COMMANDER DATA


LIEUTENANT COMMANDER GEORDI LA FORGE

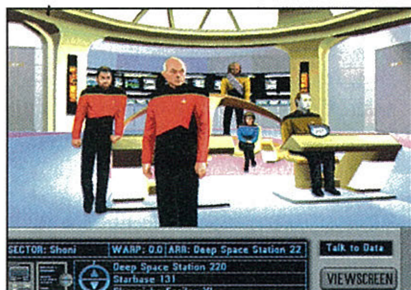

LIEUTENANT WORF


COUNSELLOR DEANNA TROI


DR. BEVERLY CRUSHER



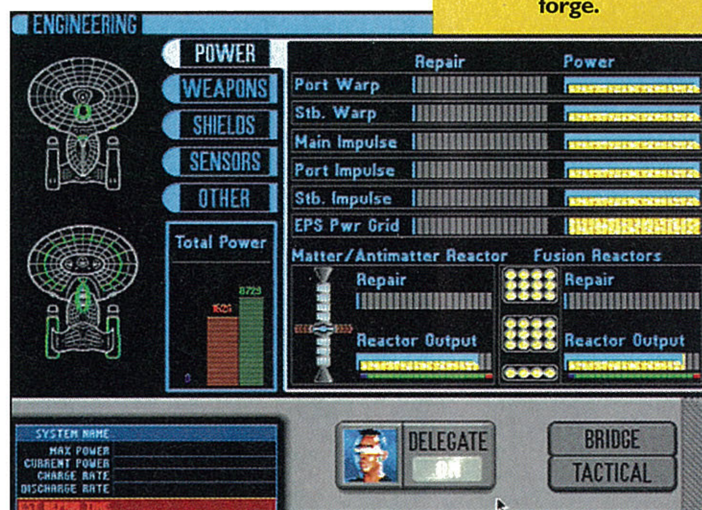
En dehors des missions sur les planètes, la seule interactivité se résume à des dialogues à choix multiples. Enfin, pas tout à fait : si vous faites le mauvais choix, vous risquez de vous embarquer dans un combat spatial.



Du pont de l'Enterprise, vous avez accès aux différentes fonctions du vaisseau : communications, ordinateur, engineering, astrogation, tactical, téléportation... En cliquant sur l'un des membres d'équipage, vous pouvez obtenir ses conseils avisés.

- Lieutenant, lieutenant, juste un mot pour les 3Daddicts de ISN.
- Nom d'un romulan en rut ! encore ce journaliste. Brett ! Deckard ! Foutez-moi ce pékin dehors ! Si je vous vois encore fouiner dans les secteurs non-autorisés, je vous fais enfermer dans un tube lance-torpilles.
- Euh, mesdames et messieurs c'était juste le lieutenant Worf. Ah, ces klingons, pas commodes. Il devrait essayer la chirurgie esthétique... Mais voilà que j'aperçois le docteur Crusher. Hep, docteur ! que pensez-vous de la maladie de peau du lieutenant Worf ?
- M. Volstein, en tant qu'exobiologiste à bord de ce vaisseau, je peux vous affirmer que le lieutenant Worf se porte comme un charme. En outre, je vous ferai remarquer que nous sommes en paix avec les klingons depuis un bon moment. Je vous prierai de ne pas entraîner votre public sur la voie hasardeuse de la xénophobie !
- Oui, oui. Tout de même : des klingons et des femmes sur un navire de guerre. Quelle époque ! Mais je m'emporte. Nous pénétrons maintenant dans les cuisines de l'Enterprise. Des machines sophistiquées servent à la préparation d'une nourriture hautement reconstituante pour cet équipage hors du commun. Admirez ces pupitres de commande, le dernier cri de la gastronomie française. Tiens, voilà peut-être le cuisinier du bord...
- ?!? Je suis le capitaine Jean-Luc Picard, que faites-vous sur le pont de l'Enterprise ?
- Euuh, Kurt Volstein de Inter Stellar News. Vous êtes en direct sur le réseau 3D de la Galaxie. Pouvez-vous présenter votre vaisseau aux 5 000 milliards de connectés qui nous regardent ?
- Hem, bien, bien. Nous nous trouvons ici sur le pont, centre de commande névralgique de l'Enterprise. Ces pupitres donnent accès à toutes les fonctionnalités de l'appareil. L'Astrogation permet de consulter les cartes de l'espace et de définir les sauts hyperspatiaux. Ici, les écrans de l'ordinateur central nous renseignent sur les sujets indispensables à la bonne compréhension de nos missions. La salle de téléportation se trouve à droite et, sur votre gauche, vous avez la salle de conférence. Laissez-moi vous présenter mon second, le Commander Riker.
- Des problèmes capitaine ?
- Non, non, juste un journaliste. Avertissez Starfleet que nous transbordons aux coordonnées espace-temps 8 8 14 23.5. Évacuation du personnel non opérationnel dans 0 0 8.5.
- Tenez, le Commander Riker utilise devant vos yeux le système de communication du vaisseau. Nous pouvons afficher la transmission sur le Deck, devant vous. Voici Data et La Forge. Le lieutenant Geordi La Forge est notre ingénieur en chef, il n'a pas son pareil pour veiller au bon fonctionnement de l'Enterprise et procéder aux réparations pendant les phases critiques de combat.
- Lieutenant La Forge, ce sont de bien belles lunettes que vous avez là ! Un nouveau modèle de chez Affel Loo ?
- M. Volstein, je vous en prie ! La Forge est aveugle de naissance. Ce Visor lui a redonné bien plus que la vue. Il perçoit des longueurs d'ondes dont vous n'avez même pas idée. Mais avez-vous entendu parler du lieutenant commander Data ?
- Ah ouais, le droïde !
- Vous exagérez, Volstein ! le lieutenant Data est un ANdroïde. Vous seriez heureux de posséder son cerveau positronique. D'ailleurs, vous avez de la chance que son endoctrinement fondamental l'empêche de lever la main sur tout être vivant. Eh bien, M. Volstein, nous allons partir. Je vais vous demander de bien vouloir transborder avec les autres.
- Enfin, capitaine, pour ISN...
- Notre route va nous mener aux confins de la zone neutre. Des signes d'activité romulienne donnent des soucis à StarFleet. Je doute que vous souhaitiez vous retrouver en plein milieu d'une échauffourée.
- Mais si, justement, ce serait un 3Dscoop !
- Pas question! Le réglement intérieur est formel. Lieutenant Worf, faites escorter M. Volstein.
- Bien, Capitaine.
- Vous ne pouvez pas faire ça ! D'abord, c'est quoi ces bâtonnets surgelés que vous avez embarqués à bord ? Capitaine Igloo, le public a le droit de savoir ! C'est une insulte aux 3Daddicts de la galaxie toute entière...
- C'est très fin, M. Dus ! Allez, du balai !

L'Engineering regroupe toutes les fonctions vitales de votre vaisseau. On peut déléguer les processus de réparation à la forge.

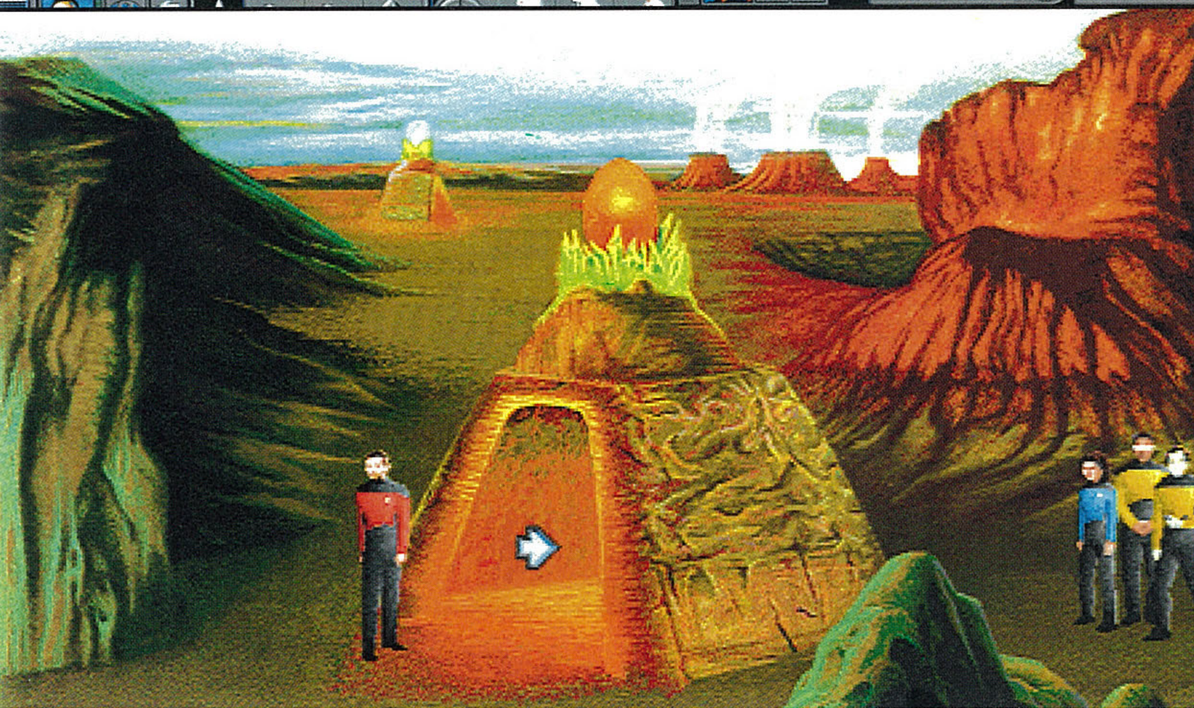


LES MISSIONS SUR LES PLANETES

Ce n'est qu'en quittant l'Enterprise que le jeu devient réellement interactif. Au cours de ces missions, vous devrez résoudre des énigmes qui contribuent au scénario général. Une équipe se compose au maximum de quatre membres d'équipage : il faut bien les choisir en fonction de la mission, ainsi que leur équipement. L'interface est simple. On choisit le perso de son choix et on peut accomplir quatre types d'action : regarder, utiliser, parler, se déplacer. Le Phaser (puissance réglable) et le Tricorder seront des accessoires indispensables.







Le film, les clics en plus !

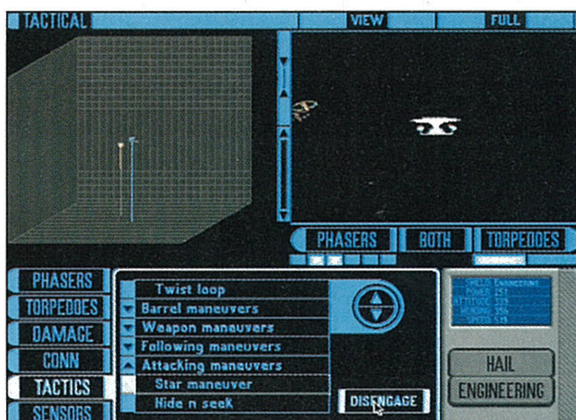
Bienvenue au XXIVe siècle. La mission de l'Enterprise : explorer de nouveaux mondes étranges, rechercher des formes de vie inconnues, bla bla bla. Eh oui, la saga de l'espace, frontière de l'infini, n'est pas près de s'éteindre, pour la plus grande joie des "trekkies". Exit Spock et Kirk : Star Trek TNG nous propose une nouvelle équipe. Mais ne commencez pas à ronchonner, les petits derniers gagnent aussi à être connus (voir ci-dessus). Côté réalisation, eh bien, ça décoiffe ! Au lancement du jeu, nous sommes accueillis par plusieurs minutes d'images de synthèse. C'est bien simple, on se croirait dans le feuilleton. Après une séquence destinée à planter l'action, on a même droit au générique de la série. Et puis ça commence. Asseyez-vous bien confortablement et regardez-moi ça. L'USS Enterprise a répondu à un appel de détresse. Une fois sur place, vous découvrez un petit appareil de reconnaissance tentant d'échapper à un oiseau de chasse garidian. Le vaisseau de guerre a déjà lancé un rayon tracteur. Et c'est là que vous intervenez. Lors de ces phases de jeu, l'interactivité se résume à choisir entre plusieurs stratégies qui s'affichent à l'écran. Dans ce cas de figure, vous pouvez essayer d'entrer en communication avec les Garidians, téléporter l'équipage du vaisseau de reconnaissance à bord de l'Enterprise ou vous préparer au combat. De même, lorsque vous converserez avec les extraterrestres, il faudra choisir entre des dialogues prédéfinis. Je sais bien que c'est inévitable dans ce type de jeu, mais ici la conversation peut durer un bon moment. Et votre participation à l'action se résume à cliquer, cliquer et encore cliquer. Pour vous aider dans ces prises de décision, vous pouvez bien évidemment compter sur les conseils avisés de votre cher équipage. Il y a trois niveaux de difficulté. Au niveau facile, vos hommes vous fournissent spontanément des indications. Dans ces moment-là, on n'a même plus de contrôle sur le soft. Il faut attendre la fin des dialogues pour pouvoir accéder aux commandes de l'Enterprise. Au niveau difficile, c'est presque plus vicieux. Quand vous demandez conseil, on vous renvoie systématiquement à StarFleet. Sinon, techniquement, il n'y a rien à redire. Le graphisme en 640 x 480 est d'une finesse incroyable (on peut afficher jusqu'à 65 000 couleurs avec une carte vidéo adaptée). Tous les dialogues digitalisés ont été enregistrés par les acteurs de la série (en anglais avec sous-

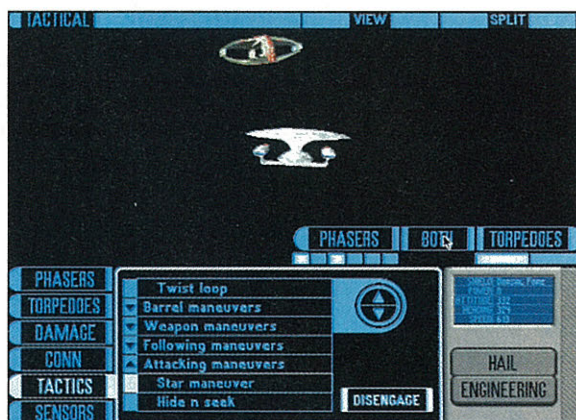
titrages en français), et ça rend du tonnerre. Régulièrement, des animations 3D viennent renforcer les moments forts de l'histoire. Quant aux musiques et bruitages, c'est du grand art. Je n'avais pas été autant charmé par une ambiance sonore depuis Commander Blood.

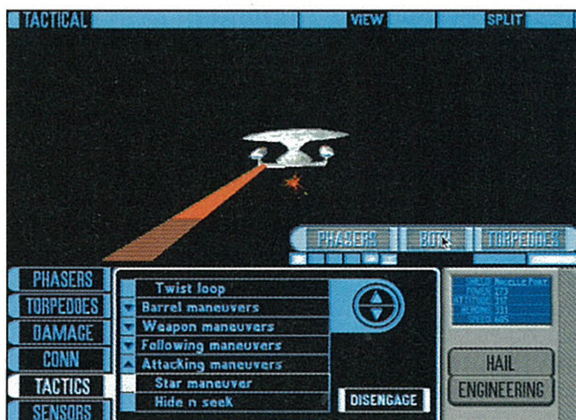
Au milieu de tout ça, l'aventure

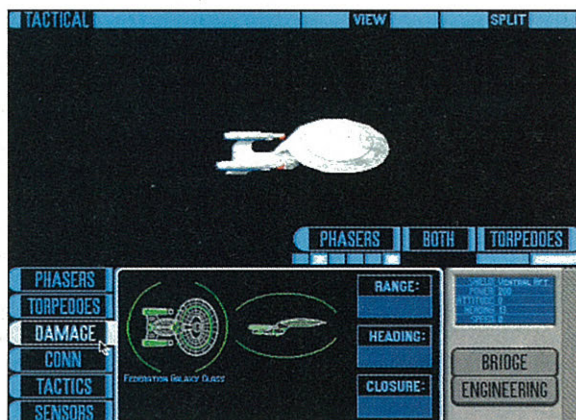
C'est clair, Spectrum Holobyte (qui a récupéré les droits du nouveau Star Trek) a voulu faire un produit grand public. Pourtant, le jeu mérite que l'on s'y penche de plus près. Je passe rapidement sur les phases de combat dans l'espace. L'interface est magnifique, mais l'animation des vaisseaux en 3D mappée a tendance à s'enliser (sauf sur Pentium). Du coup, on se contente de définir les tactiques de combat. Dommage. Non, le réel intérêt de ce produit se situe dans les missions sur les planètes. Pour le coup, l'interactivité est totale. Vous formez une équipe de quatre personnages (c'est automatique au niveau de difficulté facile) et les munissez d'un équipement opportun (phaser, medikit, tricorder, medicorder...). L'accès à la surface de la planète se fait lors de la sacro-sainte phase de téléportation, toujours très réussie. Dès lors, on se retrouve dans une aventure à la Sierra. On papote, on ramasse des objets, on les utilise à bon escient. La routine, quoi ! Mais pas seulement car le jeu exploite au mieux l'univers de Star Trek. Ainsi on peut diriger le personnage de son choix. Et en fonction de la spécificité de chacun, le résultat des actions (regarder un objet, utiliser une machine inconnue) peut s'en trouver modifié. La psychologie des personnages est ainsi bien exploitée et on gagne en complexité. Par exemple, lors de la deuxième mission, vous débarquez dans une réserve animale régie par un système

LEVEZ LES BOUCLIERS ET ARMEZ LES TORPILLES !!!



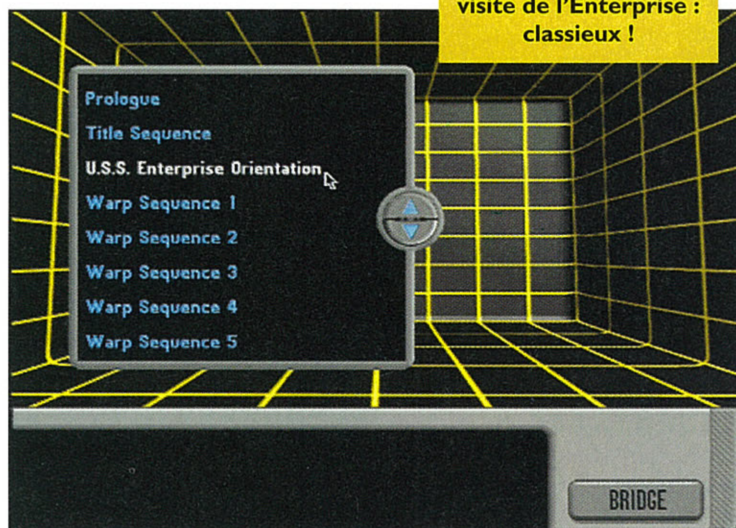






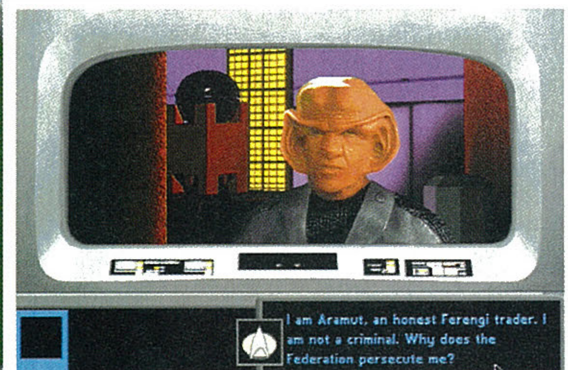
StarTrek rame un peu dans les phases de combat. C'est peut-être pour cela que vous pouvez exécuter des manœuvres pré-programmées : les "Tactics". Dès lors vous n'avez plus qu'à tirer au bon moment sur les vaisseaux ennemis.

L'Holodeck permet de visionner toutes les animations 3D depuis le début d'une partie. On pourra également mater un film de visite de l'Enterprise : classieux !



On vous cause à l'inter !

Au cours de votre aventure, vous rencontrez des gradés de Starfleet mais aussi de drôles de clients.



TECHNIQUE 80



Star Trek jusqu'au bout des oreilles
(euh, non y a plus les oreilles)
Le graphisme
La partie aventure
Dialogues, musique, bruitages
L'interface impeccable

—

Combats dans l'espace
Trop de clics durant les phases de "film"

INTERET 75



L'astrogation est de toute beauté : arpentez sans bouger tous les secteurs de la galaxie.



L'ordinateur de bord est une mine d'informations sur l'astrologie et l'histoire des peuples de la galaxie. Y sont également consignés les relevés du Tricorder et des analyses sur la mission en cours (mais il n'est pas disponible lors des missions à terre).

matriarcal (c'est les meufs qui dirigent). Du coup, les dialogues avec les autorités locales se passent en douceur quand vous contrôlez la doctoresse Crusher ou Deanna Troi. Le scénario m'est apparu vraiment en béton, tout à fait dans l'esprit de la série. Il y a même des fausses pistes. Ainsi, dans la réserve animale on est à la recherche d'une scientifique qui a disparu. À force de tentatives, on arrive à utiliser un système compliqué de sondes biologiques. Peine perdue, on se fait mener en bateau car la solution se trouve ailleurs. Mais pendant un instant, j'ai bien cru que tout fonctionnait pour de vrai dans cette foutue réserve ! Ces missions sur les planètes permettent d'acquérir des informations cruciales pour avancer dans le scénario général. Et l'un dans l'autre, entre les missions et les phases à bord de l'Enterprise, vous pourrez compter sur plusieurs dizaines d'heures de jeu.

GENRE : Aventure spatiale • Editeur : Spectrum Holobyte Distributeur : Ubi Soft (1) 53 68 10 00 • Notice en français, 1 joueur, config : 486/33 avec lecteur double vitesse et carte S-VGA, 1 Mo. Place sur disque dur : 3 à 12 Mo selon installation. Cartes son : SoundBlaster 8, SoundBlaster Pro, SoundBlaster 16/AWE32, Pro Audio Spectrum Plus, Pro Audio Spectrum 16, Ensoniq Soundscape 8, Ensoniq Soundscape 16, Gravis UltraSound.

Abstraction faite des combats dans l'espace, la réalisation de The Next Generation est parfaite : graphisme, dialogues, musiques. À ce jour, c'est la meilleure adaptation de l'univers de Star Trek. Le reste du bilan est en demi-teinte. Les aventures sur les planètes sont très intéressantes, avec des énigmes bien ficelées. Le manque d'interactivité des phases de jeu dans le vaisseau risque par contre d'agacer le joueur aguerri.

REMARQUES

Quelques plantages dans la version bêta testée. Espérons que le produit final en sera tout à fait exempt.

WolfPack

Mac - CD-Rom

Le loup des mers

TIBÉRIUS



Bienvenue à bord de votre sous-marin, Capitaine. Nous allons pouvoir passer à l'attaque et couler tous ces beaux navires qui nous narguent. WolfPack est le premier jeu de NovaLogic pour le Mac (rappelons que cet éditeur est en train de nous préparer Comanche, le célèbre simulateur d'hélicoptère). Wolfpack se caractérise par une interface sobre, mais fonctionnelle et ergonomique. Vous avez en fait le choix entre diriger un groupe de sous-marins, ou diriger un convoi. Tout l'appareillage classique est à votre disposition : cartes (tactiques et stratégiques), sonar, contrôle des torpilles et de canons, compas, contrôle des dommages, etc. Les missions se déroulent durant la Seconde Guerre Mondiale. Le choix de la date est assez important, puisque les vaisseaux et équipements utilisés (armes, radars...) ne sont pas les mêmes. Les missions peuvent être effectuées de jour ou de nuit, mais votre visibilité sera alors réduite. 70 missions, selon plusieurs niveaux de difficulté, vous sont proposées, mais si cela ne vous suffit pas vous pourrez créer les vôtres. Il est possible de jouer à deux, mais à tour de rôle.
Très complet, WolfPack se hisse sans problèmes dans le peloton de tête des simulations navales sur Mac

GENRE : Simulation • EDITEUR : NovaLogic • JEU : Anglais • JOUEUR : 1 ou 2 • CONFIGURATION MINIMALE : 68020, 4 Mo de Ram, Système 6.07, Ecran 12», 256 couleurs, 5 Mo de disque.

INTERET 74
TECHNIQUE 80

À VOIR DANS CD JOY N°4

Hi-Octane

PC CD

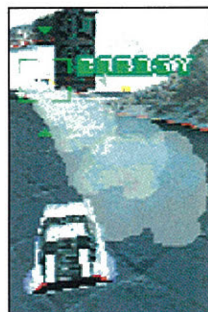
Faible teneur en Octane



Quatre vues arrière rappelant fortement Virtua Racing sont à votre disposition. On peut toutefois regretter l'absence de caméra de poursuite ou de vue aérienne de l'action.

Cette course de vaisseaux reprenant le principe de Slipstream 5000 testé il y a trois mois dans nos colonnes, ne présente un réel intérêt qu'à partir d'une machine de puissance équivalente à celle du DX4 75. Pendant que l'on y est, prévoyez un réseau pour jouer à plusieurs.

CASQUE NOIR EN TURQUIE

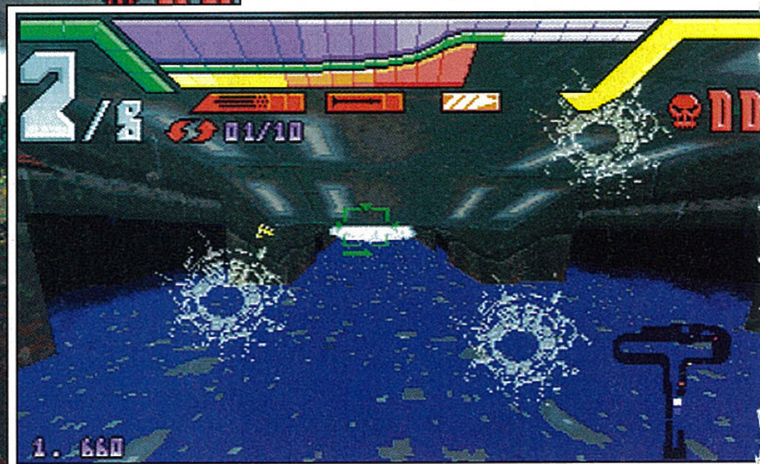


Chouette, v'là un jeu Bullfrog ! Je dis chouette parce qu'au cas où vous ne l'auriez pas remarqué, ils font de sacrés bon jeux dans cette boîte. Magic Carpet, c'était eux ! Theme Park, c'était eux ! La fameuse tarte à la crème, c'était eux ! Non, ça c'est la pub débile du sucre, pitié pas ça. Mais revenons à Hi-Octane. Ce soft, que vous pouvez, soit dit en passant, découvrir en démo sur le CD de ce mois-ci, vous propulse dans la peau du plus cruel de tous les pilotes de tous les temps de toutes les galaxies de tout l'univers et de tout ce qui s'en suit, si toutefois il y a quelque chose qui suit. Vous voilà donc engagé au sein de la plus cruelle des compétitions de vaisseaux, largement inspirée des courses de voitures de notre époque. Seulement voilà, vos ennemis sont également extrêmement cruels et ne pensent qu'à vous faire la peau.

Le carnage

Hi-Octane s'incrit dans un type de jeu plutôt à la mode en ce moment. Entièrement en 3D mappée temps réel, il profite de la puissance qu'apportent de nouvelles machines comme le Pentium pour nous en mettre plein la tronche. Résultat, c'est saccadé à mort sur un DX33, ça commence à être jouable à partir du DX2 66 pour devenir carrément génial sur un Pentium 60, voire 90. La différence entre Hi-Octane et Slipstream 5000 ne se situe pas au niveau technique, puisque ces deux softs se ressemblent énormément. Ce qui les différencie, c'est plutôt l'action qui s'y déroule. Hi-Octane est plus violent et l'on n'a pas trop le temps de s'ennuyer, même si l'on y joue seul. L'ordinateur gère les adversaires de manière intelligente, si bien qu'il y a réellement une

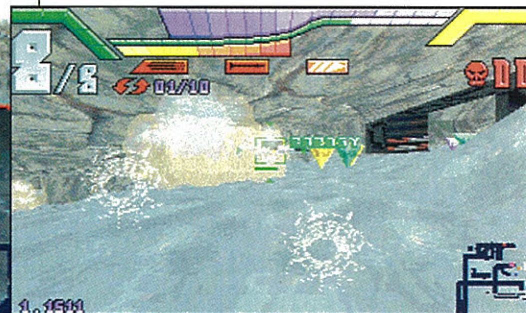




Les décors sont variés et les textures restent assez réussies dans l'ensemble. L'utilisateur peut modifier le nombre de détails afin d'accélérer l'affichage.



Chaque joueur dispose de mitrailleuses et de roquettes. D'autres armes peuvent être acquises en ramassant les pastilles se trouvant sur la route. Selon le nombre et l'état de vos réserves, vous devrez passer ou non par le stand des munitions.



L'impact des balles et la jauge verte en haut à gauche vous indiquent le faible état de votre blindage. Là encore, un détour par le stand de réparation s'impose.

stratégie de course. Mais c'est à plusieurs que le soft prend toute sa dimension. Quoi de plus jouissif que de se payer la tête de son collègue de bureau à travers une démonstration d'agilité que nul ne pourra contester, sauf le patron ?
Mais revenons quelques instants sur cette fameuse violence. Vous pilotez l'un des six vaisseaux choisi au départ selon différents critères de solidité, de rapidité, de puissance de feu, et devez faire tout votre possible pour boucler les dix tours de piste, ce qui est déjà pas mal, mais en tête. La route étant jonchée d'armes et autres babioles très cruelles permettant d'améliorer les performances de votre engin, vous allez pouvoir riposter de votre mieux aux cruelles attaques adverses. Trois stands vous permettent, qui plus est, de refaire le plein en carburant, en munitions, et d'effectuer des réparations sur le blindage. Toutes ces opérations se font automatiquement et plus ou moins bien selon la vitesse à laquelle vous passez. Outre les roquettes, mitrailleuses et autres armes s'en inspirant, vous disposez d'un turbo à retardement. Enfin, à retardement n'est peut être pas le mot exact, mais il faut le recharger avant de l'utiliser. Celui-ci consommant une grande quantité d'essence, il s'agit de ne pas se faire surprendre par la panne sèche.

Plus c'est puissant, et mieux c'est

Pendant l'action, il est possible de visualiser son engin sous quatre angles différents, à la «Virtua Racing» pour les connaisseurs. Côté jouabilité, le maniement du vaisseau s'agrémente d'une pointe d'inertie, ce qui oblige à anticiper certains virages serrés. Mais la jouabilité dépend avant tout de la machine utilisée. Il est certain qu'elle est assez mauvaise sur un DX 33, vu la lenteur de l'affichage. À mon humble avis, rien n'est plus énervant que de jouer à un jeu d'arcade à une cadence de cinq images par seconde. En revanche, sur un 486DX4 100, c'est du gâteau. Ça se corse néanmoins lorsque l'on passe en S-VGA. Eh oui, à l'instar de Magic Carpet, Hi-Octane gère la haute résolution, mais à quel prix. À aucun prix visiblement, puisque la machine capable de faire tourner le jeu à 30 images par seconde en 640 x 480 n'existe pas encore. Le P6 peut-être... Enfin, vous pourrez toujours essayer, si ça vous chante. La comparaison avec Magic carpet ne s'arrête pas là, puisque quelques routines ont été reprises ici. La fumée translucide par exemple en est une. La documentation parle de Terra-Forming en temps réel. Vous savez, ce truc qui permet aux décors de se métamorphoser en direct sous vos yeux. Mis à part quelques barrières qui s'ouvrent de-çà et de-là, je n'ai rien vu de comparable à ce que l'on peut observer dans Carpet la folle. Comme quoi, il faut se méfier des boîtes. Tenez, pas plus tard qu'hier, je me suis fait attaquer par un yaourt. Aucun rapport avec la boîte, mais c'est pour vous dire qu'il faut aussi se méfier des yaourts. Pour finir, les bruitages sont assez agaçants et leur niveau sonore déséquilibré. Ainsi, on entend difficilement son moteur, alors que le bruit causé par l'impact des balles se fait tonitruant. Dommage !
En guise de conclusion, Hi-Octane est un très bon shoot'em up prenant à souhait, mais réservé à une élite utilisant des bécanes de la mort. Il conviendra également aux possesseurs de DX2 66 en Local Bus moyennement exigeant. Mais l'intérêt réel du jeu réside malgré tout dans la possibilité de jouer en réseau..

GENRE : Arcade • EDITEUR : Bullfrog • DISTRIBUTEUR : Electronic Arts (16) 72 17 07 83 • NOTICE : VF • NOMBRE DE JOUEUR(S) : 1 à 8 en réseau • CONFIG. MINI. : 486 DX 33, 8 Mo • TESTÉ SUR : 486 66 et Pentium.

INTERET 76



Jeux à 8 en réseau
Les décors
La maniabilité

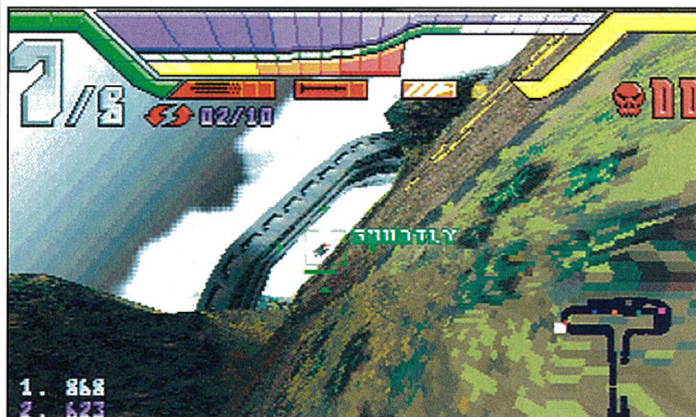


Le son
Pas de jeu à deux sur le même écran
S-VGA inexploitable

TECHNIQUE 75

Un bon produit sur machine puissante, un excellent produit si l'on y joue en réseau, l'idéal étant de réunir ces deux conditions.





The Scottish Open Virtual Golf

PC CD

Gazon maudit

En matière de jeux de golf, la concurrence est rude. Celui-ci se distingue par l'intégration d'un moteur 3D chargé de suivre en temps réel la trajectoire de la balle. Si ce moteur s'avère plus esthétique que celui de David Leadbetter's Golf de Microprose, il n'apporte rien de plus que ce dernier sorti pourtant deux ans plus tôt... Putain, deux ans !

CASQUE NOIR EN FORET



Une option permet d'accentuer les pentes. Hélas, le manque de nuances dans les verts et la grille trop large n'offrent aucune espèce de précision. C'est à la limite de l'injouable.





Voici donc la version finale du golf de Core Design. Résolument orienté vers l'arcade, ce golf permet à quatre joueurs humains de s'affronter au sein de différentes compétitions dont le fameux «Scottish Open».
Le jeu comporte deux parcours, deux parcours amateurs et une floppée de règles différentes. À vous de choisir les options qui vous conviennent à travers des menus d'une manipulation ma foi peu aisée et d'une présentation très moyenne. D'autre choix permettent le paramétrage de la vidéo et du son. Mais venons-en plutôt au cœur du jeu.

Moteur ! Ça tourne !

The Scottish Open Virtual Golf utilise, quant à lui, un moteur 3D offrant l'avantage d'une animation 3D en temps réel au détriment d'un graphisme de qualité photo-réaliste. De fait, on peut sélectionner de nombreuses vues différentes du terrain comme la poursuite, le relais (comme à la télé, des caméras prennent le relais pour suivre la balle), la vue panoramique ou de visée. Scottish Open comporte, qui plus est, une option de zoom sur le joueur permettant de se placer plus ou moins près de lui et de se débarrasser ainsi d'un arbre obstruant le champ de vision. On peut aussi élever la caméra nettement plus haut que les arbres et modifier son assiette, mais cela ne sert pas à grand-chose pour ne pas dire à rien. Mais des bugs dans l'affichage, comme le changement de forme des bunkers selon l'angle de vue ou le mauvais positionnement de la balle près d'un point d'eau (la balle coule alors qu'elle se trouve à dix centimètres de la flotte) trahissent une finition à la va-vite. On assiste à un vrai "terra forming" du terrain à chaque envol de la balle. C'est d'autant plus dommage que la fluidité de l'animation reste correcte sur un 486 DX 33 avec tous les détails à fond. Les bruitages ne sont pas mauvais, mais la voix française (eh oui, ça parle en français) manque un peu de punch, et l'ambiance n'est pas folichonne. En guise de revanche, la musique est excellente, ce qui n'est déjà pas mal en soi. Toujours est-il que ce golf– vous l'aurez compris – ne m'a pas réellement enchanté.

EDITEUR : Core Design • DISTRIBUTEUR : US GOLD •(1) 41 06 96 70 • Nbr de joueurs : de 1 à 4 • Notice : VF • Testé sur : 486 DX2 66 • Configuration minimum : 386 DX 40



La rapidité du moteur 3D ne suffit pas à le rendre véritablement attrayant. La simplicité de la simulation le destine essentiellement aux amateurs d'arcade.

INTERET 50



4 courses et 6 modes de jeu
Les vues extérieures



Des menus peu pratiques
Les bugs dans l'affichage

TECHNIQUE 65

Alone in the dark

Mac

Toujours aussi noir

Voici enfin le premier épisode de la trilogie des Alone in the Dark. Le second volet est déjà disponible, le troisième le sera cet automne.

TIBERIUS



Jeremy Hartwood a été retrouvé pendu dans le grenier. Curieux... Derceto, cette vieille maison, serait-elle hantée ? Quels secrets recèle-t-elle ? C'est ce que vous allez devoir découvrir. Vous pouvez incarner deux personnages : Carnby, un détective privé, ou Emily, la nièce de Jeremy Hartwood. Vous vous déplacez dans un décor en «fausse» 3D, et selon différents angles de caméra. Votre personnage est en 3D calculée, ce qui permet de lui faire effectuer des mouvements relativement réalistes. Vous rencontrerez, au cours de votre aventure, de nombreux monstres que vous pourrez éliminer en vous battant (avec ou sans arme), ou en les évitant. Ainsi, dès le début du jeu, si vous poussez l'armoire devant la fenêtre, vous n'aurez pas à vous débarrasser du premier monstre qui apparaît. Le système de sauvegarde mémorise un «instantané» de la scène en cours. Par contre, le nombre de parties sauvées est limité. Les bruitages contribuent bien à l'ambiance du jeu. Ainsi les bruits de pas sont-ils différents selon que vous vous déplaciez sur du parquet ou sur du carrelage, et parfois vous entendez des cris de monstres assez angoissants.

Alone accuse son grand âge (putain, deux ans !), mais reste un jeu d'aventure agréable à découvrir (si vous ne possédez pas Alone 2).

INTERET 70 TECHNIQUE 70

GENRE : Aventure • EDITEUR : Infogrames • Notice et jeu: VF • CONFIGURATION MINIMALE: 68040, 256 couleurs, 3 Mo RAM, Système 6.07, 7,3 Mo de disque dur

CARTON ROUGE
COUPE DU MONDE



Replongez dans l'atmosphère enfiévrée de la Coupe du Monde avec cette simulation de manager d'équipe de football. A la tête de votre sélection nationale, mettez en valeur vos qualités de battant, de psychologue et de fin tacticien, afin de vaincre toutes les plus grandes équipes de la planète. Ce jeu a été n° 1 des jeux de football en Angleterre et en Allemagne.



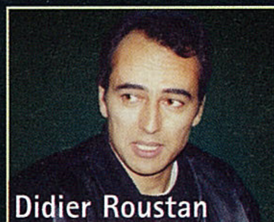
A VOTRE TOUR, ET SANS QUITTER VOTRE FAUTEUIL, PARTEZ À LA CONQUÊTE DU PRESTIGIEUX TROPHÉE! JEU ENTIÈREMENT EN FRANÇAIS.





1,27/mn
36.15 SILMARILS
NEWS • SOLUTIONS
SAV. JEUX PRIMÉS
COMMANDES

- ✔ modes phases éliminatoires et compétitions finales
- ✔ développement de systèmes de jeu, mise en œuvre de programmes d'entraînement détaillés
- ✔ organisation de la saison: programmation matchs amicaux, stages de préparation, supervision équipes adverses...
- ✔ gestion complète des joueurs: moral, psychologie, santé, état physique, techniques de jeu...
- ✔ statistiques et informations complètes sur les équipes et les joueurs
- ✔ matchs retransmis comme à la télévision, phases de jeu animées et commentées, interventions de l'entraîneur (consignes, tactiques, changements de joueurs), interview d'après-match
- ✔ prises en compte des conditions de jeu: météo, supporters, terrain...
- ✔ vie „heure par heure" de la compétition finale: gestion de l'agenda, vie à l'hôtel, conférences de presse, briefing avec les joueurs, consultation du service médical...
- ✔ 1 à 4 joueurs, avec choix parmi plus de 60 pays
- ✔ éditeur complet pour changer noms des joueurs, des stades, arbitres, couleurs des maillots...



Didier Roustan



Sports

ASCON

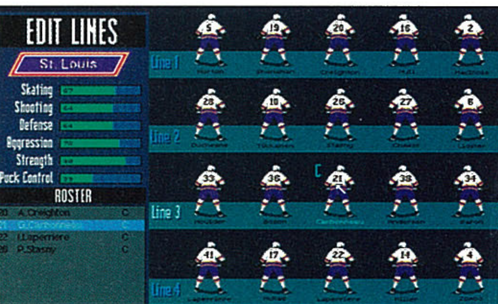


Distribution exclusive SILMARILS • Tél.: (1) 64.80.04.40

Brett Hull Hockey 95

PC CD





De la glace en bois !



Après le foot américain et le base-ball qui n'intéressent pas beaucoup les Français, voici du hockey sur glace. Hélas, la réalisaton de Brett Hull est en-deçà de celle de son concurrent direct, NHL 95.



CASQUE NOIR AU CANADA

Commençons donc par les points positifs du produit. Le plus flagrant reste sans conteste la représentation du terrain et des personnages, animés selon la méthode du rotoscoping. Vu des trois quarts haut et en perspective, le champ de vision reste large et la clarté de l'action exemplaire. On distingue parfaitement le moindre détail et les gestes de chacun. En contrepartie, le scrolling est assez saccadé, y compris sur un PC puissant. Cela n'est somme toute pas trop gênant lorsque l'on y est habitué, mais ça nuit en partie à la jouabilité de l'ensemble. Côté ambiance, rien à dire non plus. Les petits morceaux traditionnels joués à l'orgue sont bien audibles et les commentaires du présentateur, omniprésents. Citons enfin les menus en S-VGA d'assez bonne qualité graphiquement parlant, et la possibilité de "paramétrer" son équipe comme bon vous semble. Un seul truc cloche vraiment – et c'est le point le plus important – c'est la jouabilité. Certes, le fait que l'animation soit saccadée n'arrange pas les choses comme je vous le disais, mais c'est surtout le manque d'inertie des joueurs qui dessert le plus l'action. On n'a pas vraiment l'impression d'être sur de la glace. Il en ressort une impression désagréable dans le maniement des joueurs et c'est beaucoup moins "fun" que dans NHL'95. Quel dommage, vraiment. Il n'y a plus qu'à attendre la version 96.

GENRE : Simulation de sport • EDITEUR : Accolade • DISTRIBUTEUR : Warner Interactive : 44 43 53 71 • NOTICE : VF • NOMBRE DE JOUEURS : 2 • CONFIG. MINI. : 486 • TESTÉ SUR : DX2 66

Un jeu bien conçu visuellement, hélas desservi par une jouabilité décevante.

INTERET 70

\+ La représentation du terrain et des joueurs
L'ambiance sonore

– La jouabilité

TECHNIQUE 68

Flashback

CDI

Décevant !

PINKY

Jeu d'aventures/action des plus célèbres, Flashback, que nous testions il y a peu sur 3DO, est aujourd'hui adapté par Philips sur sa machine de prédilection, le CDI. Vous y jouez le rôle de Conrad, un homme qui se réveille au beau milieu d'une jungle, frappé d'une amnésie totale. En prenant en main sa destinée, vous allez tenter de faire la lumière sur son existence et vous retrouver en plein cœur d'une conspiration interplanétaire... sans oublier de flinguer 54 ennemis à la seconde ! Si les possesseurs de CDI ne pouvaient que se réjouir de l'arrivée d'un tel hit sur leur bécane, il convient de tempérer quelque peu leur enthousiasme. En effet, cette ultime version de Flashback est aussi la moins bonne d'entre toutes. Ainsi, les séquences intermédiaires (superbes) que nous avions découvertes sur 3DO sont toujours là, mais elles se déroulent dans une fenêtre de la taille d'un timbre-poste anorexique ! Il en va, hélas, de même avec la fenêtre de jeu elle-même, réduite pour l'occasion aux deux tiers de l'écran. Résultat, les sprites sont minuscules et la magie de Flashback n'opère plus. Pourtant, je suis sûr qu'il était possible de faire bien mieux sur une telle machine, mais peut-être Philips ne connaît-il pas encore très bien le CDI...

EDITEUR : Philips • DISTRIBUTEUR : Philips (I) 47 28 51 00 • NOTICE : VF • DISPONIBLE SUR : PC, Amiga, 3DO • Testé dans Joystick 33, 37

La conclusion ? Elle est dans le titre !



INTERET 65 TECHNIQUE 60

Ubi Soft

europress SOFTWARE

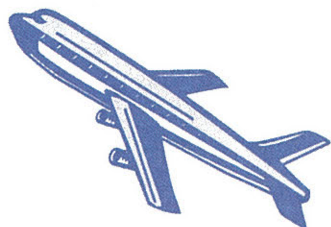
joystick

Avec Klik & Play

Devenez "Le" créateur de jeu de l'année et

gagnez un tour du monde

Il vous suffit pour cela de créer votre propre jeu avec Klik & Play et de nous l'envoyer avant le 31 Août 95.
Nous choisirons parmi tous les jeux reçus les meilleurs programmes.



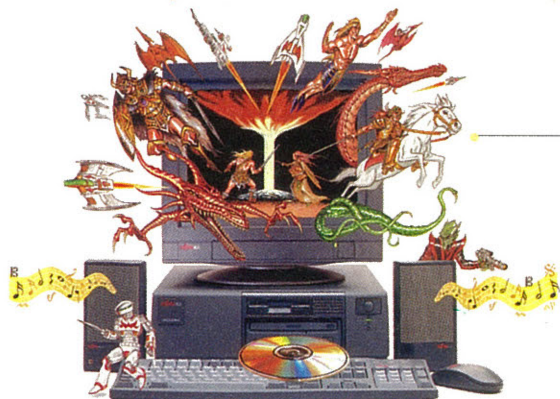
A vos souris !!!

1° PRIX : Le grand vainqueur international peut se préparer pour un

tour du monde fabuleux.

Avec, en plus,
8 000 Frs d'argent de poche,
à vous les plages de rêve et les pays que vous avez toujours eu envie de visiter.

FUJITSU ICL



2° PRIX : Le gagnant Français recevra un superbe PC Multimédia FUJITSU ICL. Indiana Power Multimédia, équipé d'un processeur Pentium 75 Mhz, de 8Mo RAM, de 540 Mo Disque AT/IDE, d'un lecteur CD-Rom et de 256 Ko mémoire cache, vous permettra de créer des jeux encore plus étonnants. Avec Indiana, votre imagination n'a pas de limites. Créer son propre monde ou son propre jeu est la plus grande des aventures.



3° PRIX : Le meilleur créateur parmi les lecteurs de Joystick se verra offrir un magnifique blouson en cuir Klik & Play, en série limitée, un Tee Shirt Klik & Play et un jeu de son choix distribué par Ubisoft .

4° au 6° PRIX : Ils recevront un Tee Shirt Klik & Play et un jeu de leur choix.

7° au 10° PRIX : Des Tee Shirt Klik & Play leur seront offerts.

Vous avez jusqu'au 31.08.95 pour faire parvenir votre création sur disquette, accompagné d'un petit descriptif, et de vos nom, adresse, n° de téléphone (et photo?) à :
Joystick / Concours Klik & Play - Immeuble Omega - 10, rue Thierry Le Luron - 92592 - Levallois Perret Cedex

Extrait du règlement:
1. Chaque jeu ne peut être envoyé qu'à un seul magazine.
2. Tout jeu qui entre en compétition doit être une création originale et non un dérivé d'un autre jeu déjà disponible dans Klik & Play, ou dans un autre logiciel.
3. Ce jeu est ouvert à tous à l'exclusion des membres du personnel d'Ubi Soft, Joystick, Europress et de leur famille.
4. Tout participant accepte que son jeu, dans le cas où il serait sélectionné, soit publié dans Joystick, ou utilisé par Europress à des fins promotionnelles ou non commerciales.
5. Les gagnants de chaque magazine sont choisis par le magazine auquel le jeu a été envoyé.
Le gagnant Français est sélectionné parmi les gagnants de chaque magazine par Europress Software.
Le gagnant International est choisi par Europress Software parmi les gagnants de chaque pays participant au concours.

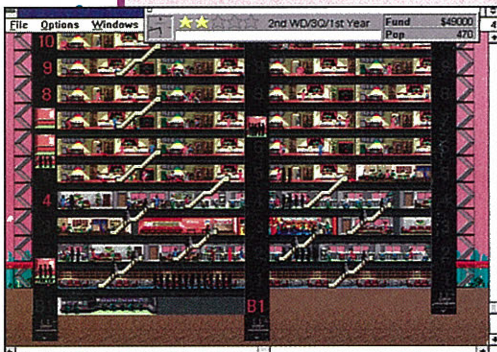
Réglement du concours déposé.

SimTower

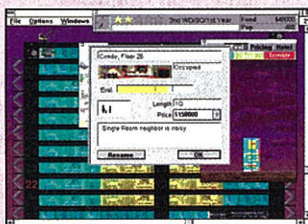
PC CD WINDOWS

Baby Babel

MOULINEX



Oubliez les réflexes acquis dans Sim City, car cette gestion de tours va vous poser de nouveaux problèmes. En effet, si le principe de base reste le même, à savoir construire un univers propre à l'épanouissement d'une population – en l'occurrence les habitants payants d'un gratte-ciel-quelques subtilités vont permettre d'explorer de nouveaux casse-têtes. En effet, l'un des gros problèmes des tours concerne les ascenseurs. Ceux-ci, gérés au moyen d'un menu assez complet, devront être réglés en fonction des desideratas des occupants. Dans une tour abritant à la fois appartements privés, chambres d'hôtels, restaurants et entreprises, difficile de satisfaire tout le monde. À vide, l'ascenseur attend en haut ou en bas ? On peut l'appeler de combien d'étages ? Combien de temps s'arrête-t-il ? Amusant, mais hélas, si le début de partie est d'une facilité déconcertante, pour gagner des étoiles permettant de disposer de nouvelles options (parking, centre médical, etc.), il faudra attendre de longues heures. Bref, c'est intéressant, mais ça ne tient pas la longueur. Et puis, entre nous, quel intérêt de faire tourner ça sous Windows et sur CD ? Ça rame, et une fois installé, le CD ne sert plus à rien. Dommage, Maxis rate un bon jeu de plus !



GENRE : Simulation • DISTRIBUTEUR : Virgin (1) 51 68 10 10 EDITEUR : Maxis • NOTICE : VF 1 joueur, (486 33 VLB) • DISPO SUR : Mac • TESTÉ DANS : Joy 59

tips

■ DES QUE VOTRE TOUR ATTEINT UNE QUINZAINE D'ÉTAGES, INTÉRESSEZ-VOUS DE TRES PRES À LA GESTION DES ASCENSEURS.

INTERET	65

+ C'est nouveau
C'est beau

– Ça rame
La progression est lente

TECHNIQUE	65

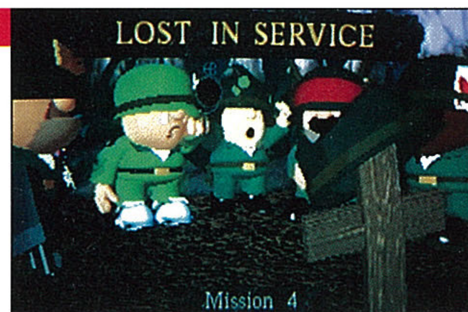
Il s'agit vraiment d'un nouveau jeu, et non pas d'une redite à la Sim City 2000 ; mais hélas, la difficulté est mal gérée, et après un démarrage d'une facilité déconcertante, on doit attendre des heures.

Cannon Fodder

3DO

Pas d'améliorations, et toujours les mêmes défauts.

PINKY



Après avoir connu un grand succès et été décliné dans de multiples versions, voici que Cannon Fodder vient à présent terminer sa longue carrière sur 3DO. Première surprise, ce n'est pas Sensible Software qui s'est chargé de la conversion comme cela avait été le cas sur toutes les précédentes versions, mais Krisalis qui a récupéré le bébé pour l'occasion. S'il en reste parmi vous qui ne connaissent pas encore ce logiciel des plus célèbres, qu'ils sachent qu'il s'agit d'un soft où le joueur contrôle à l'aide d'un curseur une escouade de soldats chargés de missions aussi délicates et subtiles que "Tuer tous les ennemis" ou "Tuer tous les ennemis et faire sauter leur QG". La guerre, quoi, mais vue à travers de tout petits sprites des plus mignons. Cette dualité entre les horreurs d'un conflit armé (il arrive qu'un soldat ne soit que blessé lorsqu'il est touché. On le voit alors se tordre de douleur en hurlant dans une flaque de sang jusqu'à ce qu'une âme charitable ait la décence de l'achever) et une représentation de l'action amusante est du reste l'une des composantes du succès de Cannon Fodder. De ce côté là, le logiciel n'a certes pas changé, restait donc à savoir ce qu'allait apporter cette nouvelle version sur console 32 bits. Et c'est justement là que le bât blesse, car on ne trouve aucune trace de nouveauté dans ce CF pour 3DO. Même graphisme, même animation, mêmes musiques et bruitages, rien de bien folichon à se mettre sous la dent. Le comble est de voir que les séquences précalculées en images de synthèse de la version PC CD ROM ont tout simplement disparu, sans que l'on comprenne pourquoi ! En-dehors de cela, Cannon Fodder demeure un jeu très amusant, mais il souffre de deux défauts majeurs. Tout d'abord, le joypad de la 3DO s'avère assez mal approprié à l'exercice, rendant plus délicat le contrôle de vos hommes, ce dont on n'avait vraiment pas besoin lorsque l'on connaît la difficulté d'un jeu comme Cannon Fodder. Ce défaut devrait être résolu avec l'arrivée en France de la souris 3DO, mais en attendant... Par ailleurs, s'il est bien une chose dont se plaignent TOUTES les victimes de la fièvre Cannon Fodderienne, c'est justement du niveau de difficulté du logiciel. Ce défaut n'a hélas pas été corrigé sur cette nouvelle version, puisque l'intégralité des tableaux est reprise avec une fidélité à toute épreuve. Dommage !



EDITEUR : Krisalis • DISTRIBUTEUR: : Virgin • TELEPHONE : (1) 53 68 10 00. • NOTICE : VF •DISPO SUR : PC, Amiga. • TESTE DANS : Joystick 44, 48, 49

INTERET	70
TECHNIQUE	40

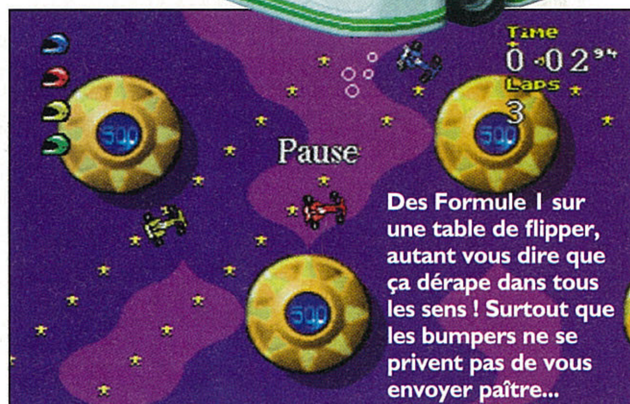
Un soft qui devrait être très sympa... pourvu que vous arriviez à vous procurer une souris !



Micro Machines 2

PC CD

Touti rikiki, maousse rapido!

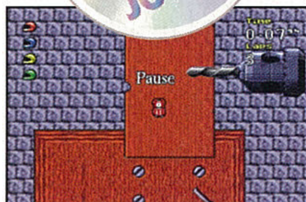


Des Formule 1 sur une table de flipper, autant vous dire que ça dérape dans tous les sens ! Surtout que les bumpers ne se privent pas de vous envoyer paître...

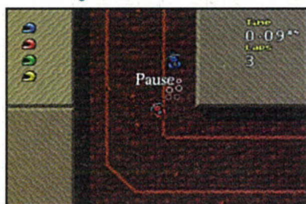


Sans se contenter de reprendre les recettes du volet précédent, Micromachines 2 sait aussi y ajouter quelques ingrédients des plus savoureux afin d'en renouveler le plaisir. Certes, il n'y a là rien de bien exceptionnel sur le plan technique, mais qu'est-ce qu'on s'amuse !

PINKY





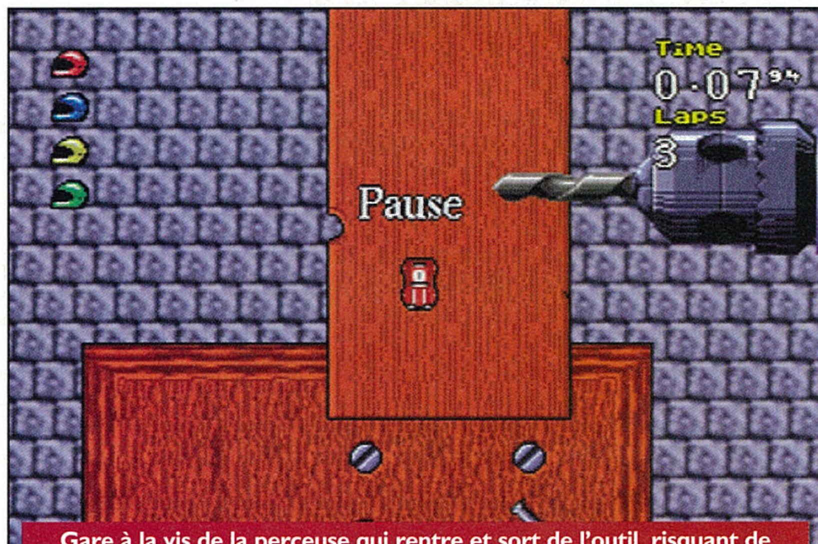




Pas un seul d'entre nous n'en a réchappé : nous avons tous connu la fièvre des voitures miniatures ! Juchées sur des étagères ou empilées au fond d'un baril de lessive, ces modèles réduits de métal se retrouvent peu ou prou au sein de chaque foyer français. Combien de fois avons-nous dû essuyer les réprimandes de nos parents, alors qu'ils venaient pour la cinquantième fois de tomber à la renverse après avoir mis le pied sur ces petits bolides que nous laissions traîner partout ? Pour ma part, je me souviens même de m'être amusé à y introduire des petits bouts d'allume-barbecue auxquels je mettais le feu à l'aide d'une allumette, pour ensuite prendre au Polaroïd des clichés de ces «reconstitutions» (NDLR : moi j'utilisais des pétards à mèche et de la colle !). Je puis vous affirmer que le mini-brasier ainsi créé n'était rien à côté de l'état de mon postérieur lorsque je me faisais piquer ! C'est donc toujours avec grand plaisir que je m'adonne consciencieusement à chaque nouvelle simulation de petites voitures qui voit le jour sur micro, plaisir encore décuplé par la certitude d'impunité totale pour mon fessier ! À l'époque de sa sortie sur Sega Megadrive, je m'étais donc rué sur Micromachines, premier du nom, et ne l'avais plus lâché avant d'en avoir vu le bout. La sortie de ce second épisode, sous-titré The Turbo Tournament, allait donc être l'occasion de se replonger avec délice dans les vrombissements aigus de ces diaboliques petites machines.

La minute de nostalgie

Pour tous ceux d'entre vous qui ne connaîtraient pas encore ce monument de jouabilité qu'est Micromachines (que la honte fasse rougir leurs joues jusqu'à la 54e génération !), il convient d'effectuer un bref retour en arrière. Il s'agit de mener son bolide sur différents parcours, jusqu'à la ligne d'arrivée et ce en effectuant un meilleur temps que trois autres candidats, contrôlés par l'ordinateur, ou d'autres joueurs humains. Et voilà, c'est tout ! Simpliste, penserez-vous peut-être, mais pour être d'une prise en main des plus aisées, la série des Micromachines n'en oublie pas pour autant d'être extrêmement prenante. Tout le sel du jeu réside en fait dans deux facteurs bien précis : l'esprit de compétition et la curiosité qui pousse encore et toujours à tenter d'aller plus loin pour découvrir de nouveaux décors et circuits. Parce qu'il faut vous préciser que contrairement à la plupart des jeux de voitures, ces derniers ne proposent pas les habituelles routes bordées d'arbres ou de panneaux publicitaires, oh non. Ici, c'est bien de miniaturisation qu'il s'agit ; aussi les cir-



Gare à la vis de la perceuse qui rentre et sort de l'outil, risquant de vous précipiter dans le vide !



Sur la plage, certains ponts sont friables sur les bords. Ne vous privez pas du plaisir d'y précipiter vos concurrents, surtout s'ils sont humains !

cuits sont-ils improvisés à même une table de cuisine, dans un coin du jardin ou même sur la cuvette des toilettes ! Du coup, de banals tournevis, cassettes audio ou pommes deviennent soudain de redoutables obstacles pour les compétiteurs.

Noix de keuf ?

Jusqu'ici, les fanatiques de Micromachines n'ont pas appris grand-chose, aussi serait-il plutôt temps d'aborder ce qui les intéresse vraiment : les innovations apportées par ce nouvel épisode ! Sachez, en préambule, que sur le plan de la réalisation, bien peu de choses ont changé. Pas de nouveautés majeures dans ce domaine-là donc, mais il est vrai que l'on voit difficilement ce que les concepteurs auraient pu changer sans perdre l'esprit original du programme. Un Micromachines 3D, ce ne serait plus un Micromachines ! En revanche, une foule d'options originales ont été ajoutées à cette nouvelle mouture pour notre plus grand plaisir. Tout d'abord, il est maintenant possible à quatre joueurs de prendre part à une partie simultanément, deux d'entre eux étant munis d'un joypad, tandis que les deux autres utilisent le clavier. Cette option a permis à Codemasters d'implanter de nombreuses nouvelles compétitions, telles qu'un championnat par équipes, un tournoi à élimination directe, et d'autres encore. Autre amélioration, le logiciel garde maintenant la trace de tous vos résultats pourvu que vous sélectionniez systématiquement le même joueur, ce qui est toujours des plus motivants. Mais surtout, s'il est une compétition qui soulève plus encore l'intérêt que toutes les autres, c'est celle des "Time Trials". Il est en effet possible de tenter d'établir, puis de battre les records du tour ou de la course totale sur chacun des 25 circuits. Le plus fort, c'est que l'ordinateur enregistre le tour vainqueur en question dans ses moindres détails, et lorsque vous effectuez une nouvelle tentative, vous avez le plaisir de constater qu'une ombre ("shadow racer") à vos côtés retrace ce dernier ! Ainsi, l'on sait toujours si l'on est en avance ou en retard sur le record, c'est absolument génial ! Enfin, un éditeur de circuits complet est livré avec le logiciel, autorisant la création de nouveaux tracés que l'on peut sauvegarder. Dépassé techniquement parlant, MM2 n'en reste donc pas moins un trésor de jouabilité et d'inventivité qui laissera les fans de la série scotchés devant leurs écrans des heures durant. Si vous affectionnez ce style de jeu, je vous invite à faire vrombir les moteurs, le feu vert va bientôt s'allumer !

ÉDITEUR : Codemasters • DISTRIBUTEUR : Ecudis (16) 72 02 59 17 • NOTICE : V.F. • CONFIG MINIMUM : 386 DX40 4 Mo de RAM • DISPONIBLE SUR : Megadrive

Un petit jeu des plus sympathiques, à la jouabilité très "consoles" des plus réussie, mais techniquement dépassé.

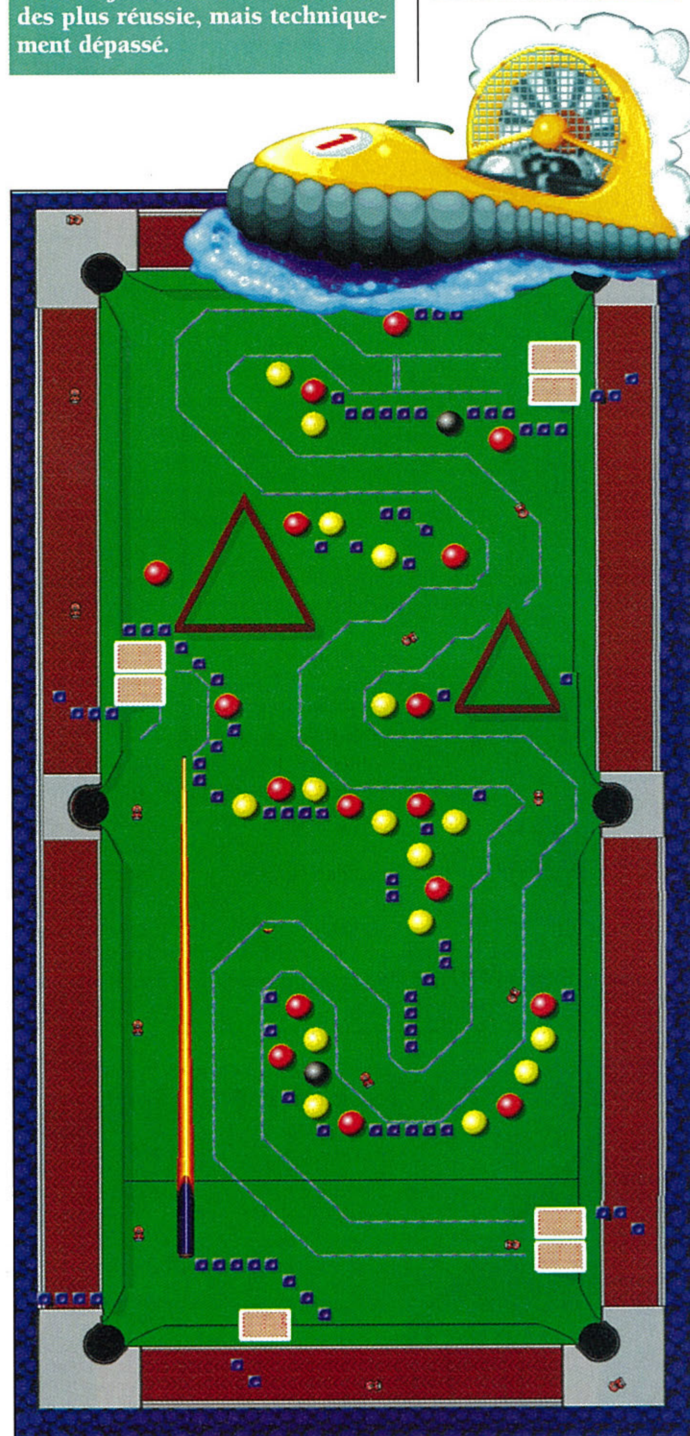
INTERET 85



4 joueurs simultanés ! Le mode "shadow racer" L'éditeur très complet. C'est toujours aussi jouable !

Pas d'améliorations d'ordre technique.

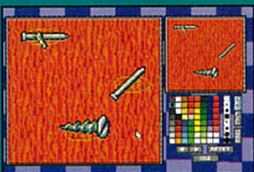
TECHNIQUE 60



C'EST FACILE, C'EST PAS CHER, ET ÇA RAPPORTE DES HEURES DE PLAISIR !

L'innovation la plus sympathique qu'apporte Micromachines 2 est sans doute cet éditeur de circuits intégré. Vous allez donc maintenant pouvoir créer aisément les tracés de vos rêves, en plaçant librement les blocs de circuits de diverses orientations, à la manière d'un train électrique. Seules restrictions : votre circuit doit être d'une longueur minimale, ne peut comporter d'obstacles en travers de la route (à l'exception des gouffres qui doivent être précédés d'un tremplin) et ne doit jamais faire croiser deux voies. Mais ce n'est pas tout, puisqu'il vous sera également possible, à l'aide d'un petit programme de dessin, de redessiner tous les éléments de décors ou la surface au sol. Enfin, vous pourrez créer vos propres nouveaux bolides et leur attribuer des caractéristiques variables d'accélération, de vitesse de pointe ou de tenue de route. Alors, amusez-vous bien et attelez-vous à la tâche dès aujourd'hui, car mon petit doigt me souffle qu'un concours récompensant vos meilleures créations pourrait bien être organisé dans Joystick dès le mois prochain !





REVENDEZ/ACHETEZ 30 à 80 % MOINS CHER et Gagnez des cadeaux !

SCORE GAMES

PARIS / CD-ROM
17 rue des Écoles
75005 PARIS
(1) 46 33 68 68 +

PARIS / CONSOLES
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 290 290 +

PARIS 16
137 Av Victor Hugo
75016 PARIS
(1) 44 05 00 55 +

ANTONY
25 av de la Division Leclerc
N20 - 92160 ANTONY
(1) 46 665 666 +

POITIERS
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
49 50 58 58 +

TOULOUSE
14 rue Temponières
(angle 1 St Rome)
31000 TOULOUSE
61 216 216 +

COMPIEGNE
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
44 20 52 52 +

VENTE PAR CORRESPONDANCE
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
(1) 43 290 290 +

FULL THROTTLE
PC 349F

NBA LIVE 95
PC 369F


FLIGHT UNLIMITED
PC 379F

CHAOS CONTROL
PC 349F


STREET FIGHTER X
PC 299F

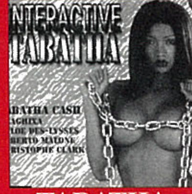
VIDEOPHONE
PC/MAC 449F

DARK FORCES
PC 299F



VIRTUAL ESCORT
PC/MAC 399F

SPACE SIREN
PC/MAC 399F



TABATHA
PC/MAC 349F

PLUS DE 10 000 JEUX SUR CD-ROM DISPONIBLES !

PC CD-ROM

ACCESSOIRES

LECTEUR CD-Rom PC DOUBLE VITESSE GOLDSTAR	690
SOURIS SG.01	49
PAD SIX BOUTONS	99
MANETTE PC PROPAD SIX BOUTONS	129
JOYSTICK PC OPTIX	299
ENCEINTE AEROSPACE	299
ENCEINTE SOUND BOOSTER	429

JEUX NEUFS

CRUISE FOR A CORPSE	99
F-19 STEALTH FIGHTER	99
M1 TANK PLATOON	99
EYE OF THE BEHOLDER	99
LEISURE SUIT LARRY 1	99
POLICE QUEST 1	99
F15 STRIKE EAGLE II	99
LINK GOLF	99
LANDS OF LORE	99
7TH GUEST	99
HAND OF FATE	99
CONSPIRACY	99
PIRATES	99
MICKAEL JORDAN IN FLIGHT	99
PRIVATEER	99
SHADOWCASTER	99
SYNDICATE PLUS	99
STRIKE COMMANDER	99
POPULOUS II/POWER MONGER	99
SEA WOLF	99
BIRDS OF PREY	99
CHUCK YEAGER	99
688 ATTACK SUB	99
CAR & DRIVER	99
ROBOCOP 3	99
DUNE II	99
DUNE	99
STORMOVICK	99
WING COMMANDER II	99
INDIANAPOLIS 500	99
LHX ATTACK CHOPPER	99
DIGITAL DREAMWARE	149
INFERNO	199
VIDGRID	199
THE HORDE	199
CYCLEMANIA	199
HARPOON CLASSIC	229
SENSIBLE SOCCER	239
STONE KEEP	TEL
RISE OF THE TRIAD	249
LOST EDEN	249
STRIKER	249
GENESIA	269
IRON ASSAULT	269
NASCAR RACING	299
CARTON ROUGE	299
BETRAYAL AL KRONDOR	299
ECSTATICA	299
RUGBY WORLD CUP	299
AL QUADIM	299
KYRANDIA 3	299
NOVASTORM	299
ARMORED FIST	299
QUARANTINE	299
LINKS PRO 389	299
FIFA SOCCER	299
SPACE QUEST SAGA	299
MASTER OF MAGIC	299
AMAZON QUEEN	299
SUPER SKI PRO	299
DRAGON LORE	299
PRISONERS OF ICE	299
DESCENT	299
RISE OF THE ROBOTS	299
COLONIZATION	299
DARK FORCES	299
COMMANDER BLOOD	299
CYBERWAR	299
FALCON GOLD	329
TRANSPORT TYCOON	329
POLICE QUEST 4	329
BATTLE ISLAND	349
PGA GOLF 486	349
THEME PARK	349
TORNADO /FALCON	349
KLICK & PLAY	349
MAGIC CARPET	349
SIM CITY 2000	349
WARCRAFT	349
BIOFORGE	349
MYST	349
UNDER A KILLING MOON	349
X-WING COLLECTOR	349
DAWN PATROL	349
MAGIC CARPET PLUS	369
3D ATLAS	369
COMMAND & CONQUER	369
HI-OCTANE	369
DOOM II	369
LA 11EME HEURE	369
STAR TREK 25TH	369
SYSTEM SHOCK	369
SAM & MAX version FRA	369
WING COMMANDERS 3	369
ALONE IN THE DARK 3	379
PGA TOUR 3 (MAC-CD)	399
MARINE FIGHTERS	TEL
HERETIC	TEL
FX FIGHTERS	TEL
HEART OF THE DARKNESS	TEL
VIRTUAL POOL	TEL
MORTAL KOMBAT 3	TEL

JEUX D'OCCASIONS

FIRST SAMOURAI	79
MEGARACE	139
INFERNO	139
WORLD CUP USA 94	139
IRON HELIX	169
MICROCOSM	169
MAD DOG	199
CRITICAL PATH	149
MAD DOG 2	199
DAY OF THE TENTACLE	199
MONKEY ISLAND	199
GABRIEL KNIGHT	199
OUTPOST	199
RETURN TO ZORK	199
HELL CAB	199
REBEL ASSAULT	199
INCA II	199
WHO SHOT JOHNNY ROCK ?	199
LOST IN TIME	199
WORLD CUP GOLF	199
DRAGONSPHERE	239
KING QUEST 5	239
KING QUEST 6	239
KING QUEST 7	239
SUBWAR	239
CHAOS CONTROL	239
COLONIZATION	239
THEME PARK	239
LOOM	239
TFX	239
BENEATH A STEAL SKY	249
COMMANCHE	249
DRACULA	269
CARMEN SANDIEGO	269
DARKSUN	299

CDX CHARME

ESPACE LIBRE SERVICE
RESERVÉ AUX ADULTES

ROPES & CHAINS	99
TASTE OF EROTICA (PC/MAC)	99
PORN OF BIRDS Vol.1	139
BORN TO LOVE	149
CLUB 69	149
PLEASURE ISLAND	149
DIRTY NURSES	149
EXTREME GAIL	149
PINK SHEETS	149
WET DREAM PHOTO	149
GIRLS DELUXE	149
ASIAN DREAM GIRLS 1 ou 2	199
CLIMAX	199
HOT LOVERS	199
RED HOT	199
ERUPTION	199
TOP HEAVY	199
NIGHT TRIPS 2 (PC/MAC)	199
BLONDE JUSTICE	249
GROUP THERAPY	249
CALIFORNIA CALENDAR	249
DIRTY LAUNDRY	249
ADV SEYMOUR BUTTS	249
CALIFORNIA CALENDAR	249
BLONDE BOMBSHELLES (PC/MAC)	249
VIRTUAL VEGAS (PC/MAC)	249
MARK OF ZARA	249
WICKED	249
MODEL WIFE	249
RAIN WOMAN	249
DIRTY DEBUTANTES (PC/MAC)	249
CURSE OF CATWOMAN (PC/MAC)	249
EXPOSE	279
EXTREME DELIGHTS	279
PORN MANIA Vol.2	279
STAR TRIQUE	289
GIRLS OF VIVID 1 ou 2	299
ACTRESS UNCOVERED	299
STRIP POKER PRO	299
HIGH VOLUME NUDES	299
VELVET DREAMS (PC/MAC)	299
DEVIL IN MISS JONES	349
HOT BODY - BLONDE FEVER	349
UROTSUKIDOJI (PC/MAC)	399
SAM BOTTE (PC/MAC)	399
BRIGITTE LIVE	399
ADV SEYMOUR BUTTS 2	399
INTERVIEW DE PAULINE	399
VIRTUAL VALERIE 2 (PC/MAC)	TEL

NOUVEAU !

CARTES DBZ, MAGIC, CARTES POG GOODIES !

NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 68 PAGES
TELEPHONEZ AU 36 685 686
De province, composez directement le numéro sans faire le 1

LIVRAISON CHRONOPOST 24 HEURES !

COMMANDEZ, C'EST GAGNÉ !

100 FRANCS D'ACHAT = 100 POINTS SCORE GAMES
Cette offre est valable uniquement pour l'achat des jeux et des accessoires.

600 points :	Cadeau surprise !	2000 points :	Console portable
800 points :	Calculatrice	2200 points :	Appareil Photo
1000 points :	Chronomètre	2400 points :	Réveil Parlant
1200 points :	Pendulette de voyage	2600 points :	Radio Réveil Stéréo
1400 points :	Montre sport	2800 points :	Radio K7 Portable
1600 points :	Montre parlante	3000 points :	Mini chaine
1800 points :	Baladeur Radio	3200 points :	Mini chaine « Karaoke »

LIVRAISON COURSIER EXPRESS*



Commande Carte Bleue au 43 290 290
Paris 2 H
Prix Livraison: 50 F
Banlieue 3 H 92/93/94
Prix Livraison:100 F
Banlieue 3 H 77/78/91/95
Prix Livraison:200 F
* Sauf Samedi

COMMANDEZ FACILEMENT

TELEPHONE
(1) 43 290 290



3615
SCORE GAMES

SCORE GAMES
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS

FAX
(1) 43 29 57 57

Gagnez des cadeaux !

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ COMMANDE EXPRESS ☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
CodePostal .... Ville ....
Tel .... Date de naissance ....../....../...... Code Client

Jeux	neuf	occase	Prix
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30F) CONSOLE 60F			30F
TOTAL A PAYER			

Chèque : ☐ Mandat : ☐
Carte Bancaire : ☐
N°
Expire le ....../......
Signature :

JO 07/95

JEUX...

ONE MUST FALL (PC)

Vous avez donné les mouvements des différents robots. Voici les combats cachés:
!!! Pour combattre contre les adversaires cachés, il faut achever son adversaire avec une destruction!!! Ils ont tous marché en mode "Hard".

TOURNOI	L'ADVERSAIRE	LE RANG À BATTRE
North American Open	Christian (Jaguar)	Si on bat Crystal (la sœur de Christian)
	Steel Claw (Thorn)	# 4
	Jazz Jack Rabbit (Jaguar)	# 2
	Iceman (Shadow)	# 1
Katushai Challenge	Angel (Gargoyle)	# 6
	Selenna (Katana)	# 2
	Devan Shell (Flail)	# 1
War Invitational	Eva Earlong (Shadow)	# 5
	Killian (Electra)	# 2
	Bethany (Shredder)	# 1
World Championship	Iceman (Gargoyle)	à chaque fois que vous battez 1 femme
	Eva Earlong (Gargoyle)	# 14
	Angel (Electra)	# 10
	Devan Shell (Flail)	# 7
	Bethany (Nova)	# 2
	Nicoli (Nova)	personnage mystère si vous battez # 1

Si vous gagnez les combats cachés, vous recevrez ou bien de l'argent, de l'agilité, de la force, ou peut-être un canon de plus (pour Jaguar par ex.). En ce moment, j'ai trois canons avec Jaguar.
- Le mode "Deadly" apparaît si on appuie le curseur droit pendant quelques secondes.
- Pour avoir le mode suivant "Deadly" qui est "Ultimate", gardez les touches o, m, f appuyées et appuyez ensuite le curseur droit pendant quelques secondes.
- Si vous voulez changer la couleur de vos robots en mode "2 joueurs", amusez-vous avec les touches 1, 2, 3, 4, 5, 6.
- Il existe un menu d'options avancées. Pour l'obtenir, appuyez simultanément sur les touches 2, 0, 7 et 9 lorsque vous vous trouvez dans le menu principal. Ensuite, vous pouvez le consulter dans le menu "Gameplay".
- Si vous réussissez à faire une destruction dans la salle où se trouve la boule de feu, vous pouvez recevoir le feu, et ensuite la glace. Comment faire ? Il suffit d'être rapide, de se trouver dans la salle du feu, d'être en mode "Champion" pour avoir le feu et d'être en mode "Ultimate" pour obtenir la glace. Dès que vous aurez fait le mouvement de destruction, faites le mouvement suivant:

Jaguar: U,D+K
Shadow: D,D,D+P
Thorn: U,U,D+P
Pyros: U,D,D+P
Electra: F-D+P
Katana: BD-D-F+K
Shredder: U-B-D+K
Flail: F-D-B+K
Gargoyle: D,D,P
Chronos: D-B+P

PC

Avec U = haut, D = bas, F = avant, B = arrière, P = coup de poing, K = coup de pied. J'espère que la liste est assez claire. A tchao, bonsoir..

Neves Carlos

NASCAR RACING

PC-CD

Lorsque vous coulez un moteur, faites ESC et GARAGE. Dans le garage, faites DONE puis RESUME. Vous aurez une voiture neuve, prête à détruire.

Blob

NASCAR RACING

PC-CD

Comment faire le tour de chauffe, doubler les concurrents sans pénalité et avoir un tour d'avance ? C'est tout simple ! Il faut choisir son circuit, faire NEXT SESSION jusqu'à RACE et si vous voyez le drapeau jaune. Il faut recommencer (4 à 5 fois voire +). Mais ne vous découragez pas et dès que le drapeau vert apparaît, c'est parti ! Vous êtes exempt du tour de chauffe, vous doublez tout le monde et vous prenez de l'avance. Il ne reste plus qu'à conduire prudemment, et pour ceux qui restent toujours à la traîne, ça arrange !!!

Julien Chambeurlant

EARTH COMMAND

CD-I

Afin de bien démarrer une partie de ce jeu difficile: tout d'abord, à chaque début de partie, il faut aller dans chaque continent afin d'instaurer une politique budgétaire (servez-vous du bouton "politique"). Revenez à l'image générale de la Terre et sélectionnez l'icône "contrôle" puis l'icône "lois". Là, allez sur "ELIMINATION DU CFC" et mettez votre curseur sur "IMMEDIAT +". Retournez sur l'écran "Contrôle" puis sélectionnez "Taxe". Taxez au maximum les "COMBUSTIBLES FOSSILES" ainsi que les "PESTICIDES". N'hésitez pas à subventionner les énergies "GEOTHERMIE/HYDRO", "EOLIENNE/SOLAIRE" ainsi que le "RECYCLAGE". Enfin, retournez dans "Contrôle", puis sélectionnez "Mode de vie". Là, il ne vous reste plus qu'à augmenter le pourcentage de "RECYCLAGE".

Philippe Attali

UFO 2, TERROR FROM THE DEEP

PC

Ouvrir fichier Game 1, 2, 3, etc., suivant le jeu choisi:
- Pour avoir un maximum de fric, éditer le fichier LIGLOB.DAT, secteur 00 octet 00, 01, 02, 03 remplacer valeur par FF, FF, FF, 09.
- Pour avoir des soldats assez résistants et avec en prime une super armure, éditer le fichier SOLDIER.DAT, vous y trouverez le nom de tous les soldats que vous possédez. Procédez comme suit:

Avant chaque nom de soldat visible sur votre droite, si vous possédez un éditeur de fichier hexadécimal tel que PCSHELL 7 ou 8:
En principe, chaque soldat au départ de sa location porte la valeur 14. Prendre celle-ci comme référence. Après cette valeur et pour chaque soldat, comptez 5 octets. Mettez 64, 64, 64, 64, 03, passez 2 octets et mettez à nouveau 64, 64. Une fois ces valeurs tapées, laissez libres les valeurs correspondant au nom de chaque soldat. Puis à la première valeur marquée (normalement se situant entre 05, 0A), remplacez cette valeur par 00 afin d'avoir un courage de 110, puis passez deux octets et mettez à nouveau deux fois 64, 64.

Fabrice Martinez

CRACK !

Si vous ne savez pas comment utiliser les patches, comment remplacer les octets dans un fichier ou ce qu'est l'hexa, il suffit de nous demander le mode d'emploi, qu'on ne publie pas chaque mois parce que ça prendrait trop de place, mais qu'on vous enverra en échange d'une enveloppe timbrée à vos nom et adresse.

MORTAL KOMBAT II

PC

Tapez: AICULEDSSUL en qwerty, ou QICULEDSSUL en azerty pendant l'écran avec les copyrights (premier écran qui apparaît avoir lancé le jeu). Attendez l'écran AKK-LAIM et appuyez sur F9. Vous accédez au menu suivant:

CHEAT MODE	active cheat mode
FREEPLAY	crédits infinis
NO DAMAGE TO PLAYER 1	énergie infinie joueur 1
NO DAMAGE TO PLAYER 2	énergie infinie joueur 2
1 HIT KILLS PLAYER 1	1 coup tue le joueur 1
1 HIT KILLS PLAYER 2	1 coup tue le joueur 2
SOAK TEST	mode démo
BACKGROUND	choix du lieu de combat
BATTLEPLAN	choix du plan de bataille (1 à 11) ou d'un personnage caché
DRONE ENDING	choix de la finale de l'adversaire
STOP CLOCK	arrête le temps
SET DRONES	choix de l'adversaire

Serval

DARK FORCES

PC

Sur certaines versions du jeu, c'est le code LASKIP ou LQS-KIP qu'il faut employer (au lieu de LASKIL) pour passer au niveau suivant. Pour avoir les autres "cheat codes" (publiés en partie dans Stick), lancez le programme IMUSE.EXE, appuyez sur les deux shifts et sur Ctrl et tapez W O R K. Vous aurez le message: "all work plus no play makes bob a dull boy" et les codes (ça n'a pas l'air de marcher avec tous les PC). Les codes genre: LASUPERCALI-FRAGISTISTICEXPIALIDOCIOUS sont surtout des gags (ouaf, ouaf, ça c'est de la blague!). Bon jeu et que la farce soit avec vous !

Dan Kenobi

RAPTOR

PC

Avez-vous déjà joué à Raptor le 30/10 ou le 16/05 ? Non ? Bon, modifiez la date de votre PC, avant de lancer le programme et découvrez ce que les programmeurs ont prévu pour leur anniversaire: chants orgiaques, gnomes lanceurs de boules, vaches lance-roquettes, citadins affolés, etc.

Isaad

WARRIORS

PC

Pour tous ceux qui veulent s'éclater et surtout éclater, voici tous les codes du jeu: à la page de sélection, tapez CHEAT, puis dans le nouveau menu SECRET WAY, tapez:
- ELEVENTH pour le maître
- CIRCUS pour l'arène
- GARDENER pour TomTech
- DUNK pour Scott le basketteur
- MATE pour la serveuse-lapin
- NUMBERONE pour captain warrior
- GOURGOUR pour "ketchup"
- EVILDEATH pour le "gore mode"
- SUPERPOWER pour avoir le power punch
- SUDDEN pour la "sudden death"
- MATCH pour le "death match"
- LILLIPUT pour le "tiny mode"
- CHOICE pour avoir "free access"
- ROOKIE pour un "rookie mode"
- NOPAIN pour un "vet mode"
- NOGAIN pour les "bare hands"
- STICK pour les "sticky hands"
- REPOUF pour le "play in replay"

And now, let's go to beat them all !!!

Wolverine

SUPERKARTS

PC-CD

Pour avoir 65 535 dollars et acheter, après la première course, le moteur le plus puissant (non !), les meilleurs pneus (mais si !), le plus gros réservoir, etc., éditez le fichier de sauvegarde SLOT1.SAV (à SLOT6.SAV selon le cas). À l'offset 152 (98 en hexa), tapez FF FF. À l'offset 156 (9C en hexa), tapez également FF FF. La première paire d'octets correspond à la somme d'argent dont vous disposez, et la deuxième paire correspond à l'ensemble de vos gains de course. Moralité, la bidouille ne fonctionnera que si la deuxième paire d'octets (offset 156) a une valeur supérieure ou égale à la première (offset 152). Pour mieux tirer parti de ce nouveau capital dès l'Angleterre, utilisez le zoom maximum (shift F10), lancez le turbo dès le départ, puis lâchez une flaque d'huile dans la première épingle... N'hésitez pas, même si vous devez recommencer la course, à utiliser les touches de caméra pour observer le carnage chez vos gentils concurrents, croyez-moi, ça vaut le coup d'œil !

Fast Lacsap

HIGH SEA TRADER

PC

Après un combat et alors que le navire est encore loin du port de destination, il se peut qu'il faille rajouter des soldats, ou des marins, ou encore des mousses. Il est possible d'éditer la sauvegarde correspondante à cet état pour modifier l'équipage:
- les mousses sont représentés par l'octet 38921
- les marins sont représentés par l'octet 38929
- les soldats sont représentés par l'octet 38925
- les octets 38719, 38720, 28721, 38722 donnent le montant de votre fortune.

Yann et Mikaël Kerdraon

GUARDIAN WAR

3DO

Pour obtenir le debug mode: à la carte, maintenez L et R puis appuyez sur C (les drapeaux arrêtent de flotter); puis faites Haut, Bas, Gauche, Droite.

Laurent Pontet

RÉPONSES MICRO

Comme vous le savez, depuis quelques mois le monde informatique attend avec impatience l'arrivée de Windows95. Et même s'il ne sort qu'en 1996, beaucoup de choses vont bouger sur nos PC, puisqu'il va remplacer le bon vieux Dos. Le problème c'est que la plupart des jeux fonctionnent dans cet environnement, et c'est cela qui m'inquiète. En effet, je me sers de mon PC pour de multiples usages, autant des applications bureautiques que des applications divertissantes. Comme beaucoup d'autres utilisateurs, j'attends l'arrivée de Windows95, mais que deviendront mes jeux ? J'ai lu récemment que les applications Dos disposeraient de 591 Ko de mémoire conventionnelle (SVM du mois de mai) ; or, certains jeux exigent jusqu'à 600 Ko de cette mémoire. Cela signifie-t-il que ces jeux ne tourneront pas sous Windows95 ? D'autres jeux nécessitent beaucoup de mémoire XMS ou EMS, Windows95 ne risque-t-il pas de s'approprier une trop grande partie de cette mémoire ? Un jeu comme Wing Commander 3 par exemple, fonctionnera-t-il dans un micro avec 8 Mo de mémoire et Windows 95 ? Je suis certain que beaucoup d'autres lecteurs de Joystick se posent des questions à ce sujet. Allons-nous encore devoir puiser dans notre portefeuille pour investir dans de la RAM dont le prix ne fait qu'augmenter ? J'ai récemment acheté un Pentium 75 MHz avec 8 Mo, CD-Rom, Sound Blaster, etc. Désirant avoir une machine rapide, j'ai opté pour un contrôleur PCI. Le vendeur ne m'ayant pas averti, j'ai cru que les contrôleurs PCI étaient tous EIDE. Plus tard, en observant un bête 486DX2 EIDE charger plus vite Windows que mon PC, j'ai vraiment été déçu ; d'autant plus que la différence entre un contrôleur PCI et PCI EIDE n'est pas si grande (1 000 FB, 160 FF). En examinant l'intérieur de mon PC, je me suis aussi aperçu que le disque dur était directement raccordé à la carte-mère. Cela signifie-t-il que le contrôleur est directement intégré à la carte-mère ? Et en conséquence, si je désire avoir un contrôleur EIDE, dois-je remplacer toute la carte-mère ?

Vanraes Niko

Effectivement, il risque bien d'y avoir des problèmes pour exécuter les jeux Dos actuels sous Windows95. En effet, Windows95 sera, semble-t-il, assez vorace en termes de mémoire nécessaire et de puissance processeur. Wing Commander 3 ne fonctionnera probablement pas (nous attendons, nous aussi, la version définitive de Windows95 pour vérifier). Toutefois, consolez-vous, rien ne vous oblige à opter pour la nouvelle mouture Windows dès sa sortie, bien au contraire. Et cela pour plusieurs raisons : si l'on met de côté les gadgets, l'intérêt principal de ce produit sera, outre une plus grande fiabilité (à vérifier), de s'affranchir des limitations mémoire du Dos actuel (Windows actuel le fait déjà plus ou moins bien) et d'exploiter une nouvelle interface graphique supérieure, donc en utilisant des produits écrits spécialement pour lui (qui ne sont pas légion apparemment). Le gain en vitesse, si vous réutilisez vos logiciels Windows actuels, ne semble pas flagrant (d'après les "pre-release" de ce SED). Enfin, Microsoft nous a accoutumé à des produits relativement "buggés", lors de la sortie de nouveautés majeures. Bref, la prudence conseille d'attendre, plutôt que de se ruer sur Win95 dès sa sortie. De toute manière, Windows95 étant purement de type logiciel, rien n'empêchera d'avoir à la fois Dos et Windows95 et d'utiliser l'un ou l'autre selon les besoins (choix au boot system). Au sujet du PCI, rappelons d'abord que le PCI est un bus performant pour connecter les extensions et qu'il n'a rien à voir avec l'EIDE. En effet, l'EIDE est une amélioration de l'IDE et comme lui, concerne la norme du contrôleur intégré au disque dur (eh oui, c'est un abus de langage que de parler de contrôleur pour désigner la carte prenant place sur le connecteur du PC : en fait cette carte est plus un adaptateur qu'autre chose). Bref, en IDE comme en EIDE, c'est le disque dur qui fait tout le travail. Si le disque dur est relié à un bus PCI ou VLB, il sera plus performant que s'il est relié à un bus ISA. Par contre, il nécessite en général un driver spécial – sur certaines cartes de liaison EIDE, ce driver supplantant les routines disques du BIOS normal, est en Rom et n'a pas besoin de se charger à partir du disque dur – qui doit être lancé au démarrage de l'ordinateur pour exploiter au mieux les transferts de données sur 32 bits et gérer les disques plus gros que les 528 Moctets permis habituellement en IDE. Vérifiez que ce driver est actif et bien configuré (on peut souvent régler la vitesse des transferts). Les caractéristiques du disque dur (taille mémoire cache, temps d'accès, etc.) jouent aussi un grand rôle au niveau de la performance. Même si la carte adaptateur disque dur est intégrée à votre carte-mère, vous devriez pouvoir en relier une autre plus performante sur un connecteur classique PCI et ne pas devoir changer la carte-mère.

RAM, BIOS, RLL ?, SCSI??, EISA???, DMA !, Quoi ? Vous ne parlez pas encore couramment "computer" ? Mais alors, comment comprendre votre engin favori ? Faut-t-il attendre qu'il apprenne à parler "humain" ? S'il tousse, l'IRQ est-il grippé ou l'HDD n'a-t-il pas encore attrapé un virus avec ses mauvaises fréquentations ? S'il fume, est-ce par excès de nervosité VLB, ou simplement une surchauffe CPU ? Voilà de bien cruelles questions. Reprenez le dessus, montrez à la machine qui est le plus fort ! Exposez-nous vos interrogations ou déboires techniques, nous traduirons. Écrivez à : Joystick REPONSES MICRO, 10 rue Thierry Le Luron 92592 Levallois Perret Cedex.

J'ai entendu dire que le Pentium ne fonctionnait qu'avec des cartes 64 bits. C'est vrai ? Personnellement, je pense acheter une carte son Matrox (la seule carte son 64 bits que je connaisse). J'ai entendu dire qu'elle n'est pas très compatible avec la plupart des logiciels. C'est vrai ? J'ai aussi entendu dire que les cartes 64 bits seraient utilisées par les programmeurs à cause du grand changement. C'est vrai ?

Jean Tendirsévré

D'abord, précisons quelques points. Il ne faut pas confondre la taille des données qu'un processeur est susceptible de manipuler et celles que l'ordinateur accepte sur ses bus d'extension. Le Pentium est un processeur qui peut travailler avec des informations d'une taille de 64 bits en une fois (bus de données externe 64 bits), mais ce n'est pas pour cela qu'un ordinateur l'utilisant est obligé d'employer des cartes d'extension dotées elles-mêmes de processeurs 64 bits ou communiquant des données de cette taille. Rien n'empêche d'avoir un processeur 64 bits sur une carte qui ira sur un bus 32, 16 ou 8 bits, même si l'idéal est d'utiliser un bus de même "largeur" que le processeur pour obtenir le meilleur rendement (un processeur 64 bits sera obligé d'expédier une donnée 64 bits en deux fois sur un bus 32, en quatre fois sur un bus 16 bits, etc.). En pratique, sur une machine Pentium actuelle, l'utilisateur n'accède qu'à des bus d'extension 16 bits (ISA) ou 32 bits pour les VLB et PCI (des bus VLB

et PCI améliorés de 64 bits sont actuellement à l'étude). On peut donc parfaitement utiliser de vieilles cartes son ISA à connecteur 16 bits sur une machine Pentium. Nous n'avons pas essayé cette carte son, mais si elle est dotée d'un processeur 64 bits, il s'agit probablement d'un modèle haut de gamme axé plus vers les musiciens que vers la sonorisation de jeux. En informatique, chaque fois qu'un progrès technique intervient, les programmeurs s'en emparent et c'est bien normal. Mais il y a toujours un temps de retard entre le matériel et le logiciel (qui peut parfois être colossal, voyez Dos par exemple). À l'heure actuel, on commence juste à exploiter correctement les 32 bits. Pour les processeurs 64 bits, il y encore de la marge !

On m'a dit qu'un 486 DX4 100, 8 mégas de RAM, représentait l'équivalent d'un Pentium 75 MHz en vitesse. Est-ce vrai ? Est-ce que l'achat d'un CD-Rom 4 X représente un bon choix actuellement ? Blaster 16 ASP ?
Frédéric Mauchamp

Un 486 DX4 100 est sensiblement supérieur à un Pentium 60 MHz, mais tout de même moins puissant qu'un Pentium à 75 MHz. Oui, les CD-Rom quadruple vitesse sont ceux présentant le meilleur rapport prix-performances actuellement.

Salut, je suis le très malheureux possesseur d'un virus sur mon 486 DX2 50. Il occupe 1 Ko de mémoire (il m'en reste 639). Un de mes anti-virus l'a détecté et me dit que c'est un virus d'un type nouveau et que je dois le leur envoyer. Malheureusement, aucun de mes anti-virus n'arrive à le virer de mon disque dur. Je suppose que c'est un virus de BOOT et résidant. Ayant lu dans le n° 60 que ce type de virus remplaçait le secteur d'amorce, je me demande, si je formate le disque dur (puisque c'est la seule solution) s'il disparaîtra enfin ? Si oui, sans abîmer mon précieux disque. Symptômes : je me suis rendu compte que parfois, il intervenait dans les erreurs du DOS 6.0. Que lorsque je lance un anti-virus ou un autre programme plus de cinq ou six fois, le PC plantait. Ce virus ne modifie ni la date, ni le nombre de mes fichiers, tout ce que je sais, c'est qu'il occupe 1 Ko de mémoire conventionnelle.
Éric

Avant toute chose, pas de panique. Ce n'est pas parce qu'il arrive des choses étranges, qu'un anti-virus repère un virus inconnu qu'il y a fatalement un virus (on a déjà vu des cas où un anti-virus résident était lui même pris pour un virus par un autre programme de détection de virus !). Nous partons du postulat que vous arrivez à obtenir les effets néfastes facilement (ça semble être le cas !) et que vous disposez d'outils de base (anti-virus, éditeur de fichier hex, etc.) sur disquette non infectée (protégez toujours vos originaux contre l'écriture !). La première chose à faire est de créer une disquette système formatée basique (voir Joy n° 60) sur un PC sain et d'y mettre un répertoire Dos contenant les utilitaires Dos adéquates comme SYS.COM, SCANDISK, COPY, etc. Protégez cette disquette en tirant sa languette et démarrez votre ordinateur sur la disquette (quel que soit le virus passé ou à venir, il est IMPOSSIBLE qu'il s'installe sur une disquette protégée en écriture). Là vous êtes sûr que, si virus il y a, le virus du disque dur n'est pas actif en mémoire.
En gros, quatre cas se présentent :
A) Les données du disque dur sont détériorées, mais pas à cause d'un virus. Utilisez SCANDISK juste après un démarrage sur la disquette boot, pour réparer votre disque dur (il vient à bout de la grande majorité des problèmes disque, fichiers endommagés, etc.). Scandisk doit bien sûr venir d'un PC sain et être sur disquette protégée. Au besoin, utilisez aussi la fonction "examen de surface" du programme. Utilisez les logiciels de votre disque dur après démarrage sur la disquette système protégée. Si les programmes qui "plantaient" n'ont plus de problèmes, soit il n'y avait pas de virus et le problème est réglé, soit il s'agit bien d'un virus installé sur le secteur de boot.
B) Il y a un virus type "boot secteur" sur l'amorce du disque dur ou de disquette (s) et il est activé par le démarrage sur le disque infecté. Essayez de redémarrer sur le disque dur ; si les ennuis reviennent, c'est bien un virus dans le secteur de boot du disque dur. Redémarrez sur la disquette, il faut alors restaurer les données boot et système en tapant SYS C : à partir de la disquette système. Elle va écraser le secteur d'amorce du disque (boot sector) et réinstaller les fichiers système minimaux du Dos (IO.SYS, COMMAND.COM, MSDOS.SYS, notez qu'il y a deux fichiers cachés). Par mesure de précaution, effacez et réinstaller également le Dos à partir d'originaux non infectés. Redémarrez à présent du disque dur. Dans le cas (rares) ou les problèmes sont de retour, c'est que : soit le secteur de la table de partition du disque est touché, soit le virus infecte directement les programmes.
C) La table de partitions est touchée. Il faut alors prendre des mesures plus énergiques. D'abord, éteindre l'ordinateur et redémarrer sur la disquette, puis sauver le contenu du disque dur sur disquettes avec COPY (et pas XCOPY qui transfère aussi le secteur des partitions), enfin soit reformater physiquement (formatage de bas niveau), soit repartitionner le disque puis effectuer un formatage logique (méthode utilisable avec les disques IDE qui n'aiment pas trop le formatage de bas niveau). À ce stade, il ne devrait plus exister de virus sur le disque dur. Réinstallez votre sauvegarde. Si les programmes qui "plantaient" jouent toujours les trouble-fête, c'est qu'il s'agit d'un virus qui infecte les programmes, se lançant dès qu'on démarre un logiciel malade.
D) Le virus infecte les exécutables. Il faut utiliser un anti-virus sachant désactiver le type de virus en question et parfois restaurer les logiciels contaminés. Si vous n'en disposez pas, sauvez en mode "sain" avec COPY toutes les données non contaminables (fichiers non exécutables : textes, archives, images, etc.), mais pas les exécutables (.COM, .EXE, .SYS, .DRV, .BIN, .OVL). Repartitionnez et reformatez le disque dur (ou formatage de bas niveau) et réinstallez à nouveau vos programmes à partir des originaux "sains". Là normalement, vous êtes débarrassé de n'importe quel virus.
Comme vous le savez, un formatage détruit toute donnée présente sur le disque ; vous avez donc tout intérêt à effectuer des backup de votre disque dur assez régulièrement (MSBACKUP du DOS, etc.), pour le régénérer plus facilement en cas de coup dur (avec plusieurs backup, on multiplie les chances de disposer d'une sauvegarde saine). Notez qu'un virus peut très bien survivre à un reset de la machine (bouton reset ou touches Ctrl Alt Del) et que même éteint, le contenu de la mémoire vive d'un PC survit un temps limité. Avant toute opération de désinfection, il faut donc obligatoirement éteindre une machine infectée pendant une ou deux minutes avant de redémarrer sur la disquette de boot. Notez aussi que de nombreux menus de setup PC proposent une option pour désactiver le boot préférentiel sur disquette au profit d'un amorçage systématique sur disque dur (bonne mesure de protection contre les virus de boot). Enfin, n'oubliez pas que si vous reformatez une disquette contaminée après un démarrage "sain", il faut toujours utiliser le paramètre/u qui force le formatage et écrase le boot secteur de la disquette au lieu d'un simple effacement de la table des fichiers sans ce paramètre.

GUIDE

ELITE 3 FIRST ENCOUNTER

PC

Il est possible de gagner rapidement énormément d'argent. Il faut déjà avoir une bonne réputation pour la livraison des colis et qu'on accepte de vous payer plus d'argent que ce qui est proposé. Laissez le bouton de la souris appuyé sur "je veux plus d'argent" et la somme va très vite augmenter (ne pas attendre trop longtemps ou ça passe en négatif). On peut même demander la moitié de l'argent tout de suite, mais il ne faut pas oublier d'accomplir le contrat ou bien on ne voudra plus vous en confier.

Franck Bellon

ULTIMA UNDERWORLD

PC

Quelques patchs pour vous aider à terminer ce superbe jeu, certes un peu vieillot, mais toujours passionnant. Lancez le jeu et sauvegardez une partie vierge dans l'emplacement 1. Ensuite, quittez le jeu et allez dans le répertoire Save1. Puis éditez le fichier Player.dat avec un éditeur de fichier en hexadécimal (PCTools). Changez les valeurs des déplacements suivants (par exemple: FF) pour avoir 255 unités.

	change		change
31	la force	46	track
32	la dextérité	47	sneak
33	l'intelligence	48	repair
34	l'attaque	49	charm
35	la défense	50	picklock
36	unarmed	51	acrobat
37	sword	52	appraise
38	axe	53	swimming
39	mace	54	niveau vitalité
40	missile	62	niveau du personnage
41	mana	79-80	change experience (7CF6 = 1091 pts exp)
42	lore	101	type perso (FF: femme blonde, EE: homme bronzé, 86: barbus, etc.)
43	casting		
44	traps	221	vitalité (FF donne 255 points/total)
45	search		

Le druid

SIMTOWER

MAC

Plus le bâtiment grandit, plus vous manquez d'argent, et il arrive régulièrement que vos habitations ne se vendent pas (à moins de baisser leur prix). Passez le jeu en mode "pause", sélectionnez avec la loupe une habitation et baissez son prix au minimum (4 000), puis cliquez sur OK. Sélectionnez à nouveau cette même habitation et montez son prix au maximum (20 000), puis cliquez sur OK. Enlevez la pause, l'habitation se vendra immédiatement. On peut aussi le faire sur un groupe d'habitations. Astuce testée uniquement sur PowerMacintosh.

Alexis Veiry

SUPERKART

PC

Pour avoir le mode 3D, tapez: into3f.

Marc Willems

SUBWAR 2050

PC

Dans le centre de commande, tapez UP PERISCOPE puis: [et] pour changer de mission = pour ressusciter votre pilote.

Mac Roy

BIOFORGE

PC

Marche à suivre pour réparer le réacteur:
- Regardez les écrans dans la salle adjacente au labo du docteur Mastaba et notez le code d'accès au réacteur (niveau 2, c'est une suite de 3 chiffres compris entre 1 et 5)
- Mettez l'armure (même salle)
- Utilisez l'ordinateur qui contrôle le robot élévateur afin d'amener celui-ci dans la salle des réacteurs. Poussez le robot de garde dans le vide grâce au robot élévateur.
- Allez dans la salle des réacteurs et sauvegardez.
- Enclenchez le pont magnétique et courez vers le poste de commande (le timing est très serré). Une fois que l'Alien vous suit, revenez sur vos pas. Attendez que l'Alien soit sur le pont et éteignez le pont.
- Retournez au poste de commande et actionnez les leviers des pylônes gauche et droit.
- Utilisez la console centrale: entrez le code d'accès au réacteur et appuyez sur le bouton jaune en bas à droite.

Le cube extraterrestre permet de franchir le lac acide pour se rendre au vaisseau abattu. Pour faire exploser la porte blindée du site d'excavation, actionnez le missile décroché du vaisseau abattu (juste à côté du vaisseau). Vous êtes en possession d'une bombe qu'il faut déposer très vite près de la porte blindée. Pour mettre en marche le système de transport de la ville extraterrestre, il faut réaliser avec les différents signes, les dessins situés au-dessus des couloirs. Code pour rencontrer le chef des Aliens: 1 Vert, 2 Orange, 3 Jaune, 4 Orange, 5 Violet, 6 Vert, 7 Bleu, 8 Orange, 9 Bleu, 10 Violet, 11 Jaune, 12 Violet, 13 Bleu, 14 Rouge, 15 Orange, 16 Rouge, 17 Orange, 18 Vert, 19 Rouge.

Sébastien

Envoyez-nous vos meilleurs trucs et astuces, vous gagnerez 300 F par soluce publiée et 50 F par astuce (codes de niveau, patches, mots de passe, touches secrètes, conseils, etc). Envoyez le tout à Joystick, «Jeux Crack», 10 rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex.

FLASHBACK

3DO

Tous les codes des différents niveaux du jeu:

	EASY	NORMAL	DIFFICULT
Niveau 1	GATORS	LEAGUE	LASSO
Niveau 2	DIABLO	ANIMAL	STRIKE
Niveau 3	PMBRTN	QUASI	KNOCK
Niveau 4	EXPO	BANG	POKER
Niveau 5	PATROL	TIMERS	ATOMIC
Niveau 6	BOOGIE	STALIO	KNUCKL
Niveau 7	TREK	SHKSPR	DYNSTY

Yam

RISE OF THE ROBOTS

PC-CD

Pour jouer avec le Supervisor au lieu du Mechanical, placez-vous en mode "one player" et faites: Gauche, Gauche, Droite, Droite jusqu'à ce que le bord de l'écran devienne bleu.

Julien Berger

3615 CD PASSION*
Plus de 12000 titres à consulter

*12,19 Frs la minute



POUR TOUT ACHAT D'UN CD-X
1 CASSETTE VHS X OFFERTE !!!

PSX PAL

La console + 1 jeu au choix à 4490 F

DARK STALKER	590 F + 0F
PHILOSOMA	590 F + 0F
METAL JACKET	590 F + 0F
DRAGON BALL Z	590 F + 0F

SATURNE PAL

Version Française

Nous contacter ☎ ou 3615 CD PASSION

TOUS LES TITRES DISPOS

3 DO PAL

HELL	299 F + 0F
CANNON FODDER	395 F + 0F
THE LOST EDEN	395 F + 0F
CREATURE SHOCK	395 F + 0F
11 TH HOUR	395 F + 0F
POLICENAUTS	395 F + 0F

CDV PAL

TOUTES LES NEWS SUR LE 3615 CD PASSION

CD ROM-X PC

CICCIOLINA	169 F + 0F
TABATA CASH	289 F + 0F
BRIGITTE LAHAIE	399 F + 0F
VIRTUAL VALERIE 2	ENFIN DISPO!

+ TOUS LES AUTRES ...

+ de 100 titres dispo de 129 F à 349 F

CD ROM PC

THE SCOTTISH OPEN	229 F + 0F
LOST EDEN (VF)	229 F + 0F
FIRST ENCOUNTER	239 F + 0F
MACHIAVELL THE PRINCE	289 F + 0F
S. STREET FIGHTER 2 TURBO	289 F + 0F
NBA LIVE 95	329 F + 0F
TANK COMMANDER (VF)	329 F + 0F
ACES THE COMPLETE	349 F + 0F
SIM TOWER	349 F + 0F
FULL THROTTLE	349 F + 0F
PRISONER OF ICE (VF)	349 F + 0F
FLIGHT UNLIMITED	399 F + 0F
THE 11TH HOUR	☎ ou 3615 CD PASSION
TOP GUN	☎ ou 3615 CD PASSION
CYBER JUDA	☎ ou 3615 CD PASSION
STAR TREK NEXT GENERATION	☎ ou 3615 CD PASSION
STONE KEEP	☎ ou 3615 CD PASSION
THE LAST DYNASTY	☎ ou 3615 CD PASSION
CIVIL WAR	☎ ou 3615 CD PASSION
VIRTUA POOL	☎ ou 3615 CD PASSION
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN (VF)	☎ ou 3615 CD PASSION
COMMAND AND CONQUER	☎ ou 3615 CD PASSION

JEUX D'OCCASION DE 99 F à 199F

(liste sur le 3615)

Pour les news appeler au 92 02 19 04 ou taper 3615 CD PASSION

CDI

Tous les films dispos à 189 F : 4 mariages et un enterrement, bad lieutenant ...

LES NEWS

BURN CYCLE VF)	399 F + 0F
VOYEUR (VF)	399 F + 0F
CHAOS CONTROL	489 F + 0F

JEUX D'OCCASION DE 99 F à 199 F

FILMS D'OCCASION à 100 F

Pour l'achat de 2 laserdiscs NTSC, la bible des LDs aux états-Unis, le "laser video file" (nlle édition 95) vous sera offerte

CDV NTSC

JUNIOR	279 F + 0F
SHALLOW GRAVE (PETIT MEURTRE ENTRE AMIS)	279 F + 0F
MICHAEL JACKSON HISTORY	319 F + 0F
INTERVIEW AVEC UN VAMPIRE	319 F + 0F
JUNGLE BOOK	319 F + 0F
ED WOOD (WS)	319 F + 0F
HIGHLANDER : FINAL	319 F + 0F
DISCLOSURE (HARCELEMENT) (WS)	319 F + 0F
DROP ZONE (THX)	349 F + 0F
STAR TREK NEXT GNERATION	349 F + 0F
STREET FIGHTER II V. DAMME (SPECIAL EDITION)	559 F + 0F

RACHAT DE TOUS CD TOUS FORMATS au meilleur prix CASH !

MEGA CHOIX D'OCCASIONS

CD / CD-rom

CDI / CDV

Pour nous les frais de port c'est nul ! : 0 Franc *

* à partir de 100 Francs d'achat

Offres limitées en fonction des stocks disponibles - Téléphone au : (16) 92 02 19 04 - Fax : 93 20 97 03

A RETOURNER A 3615 CD PASSION
BP 55 - 06271 VILLENEUVE - LOUBET CEDEX

TITRES	FORMAT	PRIX
FRAIS DE PORT GRATUITS * - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F	TOTAL	

COORDONNÉES

Nom : ....
Prénom : ....
adresse : ....
....
Ville : ....
Code Postal

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

*frais de port offerts pour un achat supérieur à 100 Frs

JK 03

GUIDE

EN DÉTRESSE

Perdu dans la jungle, en panne d'oxygène sur Jupiter, les neurones surchauffés par l'énigme qui tue, maltraité par le chef des monstres gardant la sortie du dungeon, tu désespères... tu crains pour ta vie. Ah si... ah si le prince sur son cheval blanc, le sage à la mémoire encyclopédique, le super-héros bourré de pouvoirs psychiques pouvaient exister ! Mais, tout ça c'est de la blague, non?? Erreur, les super-héros ça existe ! Ils se réunissent tous dans «En détresse». Et comme un super-sauvetage ça mérite une chouette récompense, les supers saint bernards ont le droit de poser leurs propres colles. Pour contacter le QG de l'Alliance Mondiale des Sauveurs d'Aventuriers (A.M.S.A.) Ecris à : Joystick, EN DETRESSE, 10, rue Thierry Le Luron, 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX.

QUESTIONS

INFERNO (PC)

J'ai un petit problème. Peut-être pourrez-vous m'aider. Dans la version du metteur en scène, il faut détruire un vaisseau espion de l'intérieur, en détruisant le réacteur (ça j'y suis arrivé). Mais soixante secondes pour ressortir du vaisseau c'est infaisable, comment y arriver ?

Réf. : N°6101, BUGS

SAM & MAX, GABRIEL KNIGHT (PC)

Dans Sam & Max, que faire dans le Vortex ? Dans Gabriel Knight, que faire avec la femme au serpent dans le square Jackson ? Et comment voler le bracelet serpent à Mme Cazanoux ? Aidez-moi ou ma fin est proche !

Réf. : N°6102, Bruno Lochet

SYSTEM SHOCK (PC)

J'ai beaucoup de problèmes dans ce jeu super. D'abord, première chose, je n'arrive pas à éjecter les capsules dans l'espace. J'active les interrupteurs dans chacune des sphères, puis dans les quartiers de Diego, mais quand je pousse le bouton du bureau de Diego, il me dit qu'il semble y avoir un problème au niveau 3, au relais de commande. J'espérais que la solution de Joystick m'éclairerait, mais non. Elle dit qu'il faut vérifier son fonctionnement. Je l'ai fait en tapotant quelques touches. Le jeu me dit que le relais fonctionne correctement. Sinon, la soluce dit qu'il faut, au besoin remplacer par un démodulateur bleu. Si je clique sur le relais, il m'envoie l'écran avec les chiffres et le clavier. Les démodulateurs servent-ils à autre chose ? Autre question. Au niveau 2, près de l'ascenseur vers le niveau R, il y a une salle de maintenance, et juste à côté, une pièce avec un levier et un clavier. Quel est le code à taper ? Est-ce que ça a un rapport avec la petite salle où il y a une machine chirurgicale cassée et une porte d'énergie translucide ? Si les codes changent, ce dont je n'ai pas l'impression, pourriez-vous me dire où le trouver ? Autre chose, c'est quoi cette histoire d'identification rétinienne au niveau 3 ?

Réf. : N°6103, Firehawk

DEFENDER OF THE EMPIRE (PC)

Dans cette suite de TIE FIGHTER, je bloque à la mission 1 de la «battle» 10. Même en «EASY», les R-41 détruisent le shuttle dès le début, et j'ai aussi essayé, dans mon (grandiose !) Assault Gunboat, de tous me les faire avec un missile... Mais pendant que je m'occupe de certains, les autres s'en prennent au shuttle sans défense. Help me please, je n'en peux presque plus !

Réf. : N°6104, BestJim

THE LEGEND OF KYRANDIA (PC)

Je serais reconnaissant à quiconque m'expliquerait à quoi sert la statuette de licorne et les objets trouvés dans le château : sablier, croix,...

Réf. : N°6105, Thunderhead

ULTIMA 8 (PC)

Bien qu'ayant regardé la soluce parue dans Joy n°50, je ne sais pas quoi faire dans le sanctuaire des nécromanciers. Contrairement à ce qui est dit dans la soluce, personne ne me donne de test à faire. Les nécromanciers sont endormis et impossible de les réveiller même avec le sort «séisme». Aidez-moi, je ne peux plus remonter aux catacombes supérieures.

Réf. : N°6106, Johann Bellamy

WIZARDRY 7 CRUSADERS OF DARK SAVANT (PC)

Je suis enterré dans ce truc depuis presqu'un an, et veux à tout prix le finir. Si l'on ne m'aide pas, vous aurez sur la conscience mes p'tits os blanchis devant mon écran. Je lance un appel à ceux qui auraient parcouru ce monde non seulement maudit, mais en plus anglais (doublement maudit, donc). Ceux qui l'auraient fini (oserai-je espérer un pareil miracle ?) pourraient m'indiquer la combinaison des twisted heads dans le curio museum ; comment passer le tourbillon dans les cavernes au-delà d'Ukpyr ; que répondre au «bonsaï tree» quand on l'a posé sur la dalle des ruines de la forêt sacrée ; que répondre au roi des Gorns qui demande de quel parti on est. A Munkharama, la cité des moines, que crier dans le trou pour pouvoir y descendre ? Et que faut-il faire dans la piscine des munks qui vous éjecte parce que l'eau est trop froide ? À New-City, quel est le secret de la statue dans le bassin d'eau ? Quel est le code pour la strange machine que gardaient les savants guards ? Que dire au munk qui garde le «palace of the gran melange»? Dans les black mountains : où trouver le nom des 4 sorcières ? À quoi sert le nécromatic helm ? Y a un endroit de la falaise qui donne dans le vide, après 6 éclatements en bas, je pense qu'il faut pas y aller franco. Un trou dans le sol, et une grille, où trouver la clef ? Où trouver «City of sky». A Upkyr, la cité des Umpani, y a un terrain d'atterrissage ainsi qu'à la cité des T'rangs. Y a-t-il une raison et peut-on trouver un vaisseau spatial ? Que donner à la statue de la cité des T'rangs pour la déclencher ? Et surtout, où trouver le bateau pour se balader sur la mer, comment vaincre le brouillard, qui est Brombadeg, et dans le «Docks et Marina» comment faire accélérer la finition du navire ? Bon j'ai assez réclamé comme ça ! Depuis le

temps que je me balade, j'ai quand même découvert des tas de trucs que je suis prêt à refiler aussi.
Réf. : N°6107, Didier Maraval

EYE OF THE BEHOLDER 3 (PC)

Au secours ! Je suis bloqué. Après avoir tué la liche (ah, ah, ah, ah), être rentré dans le château ou le temple, avoir tué des ombres, déposé des symboles maudits, rallumé les torches de l'espoir, je me retrouve bloqué dans une petite salle avec juste en face de moi, peint sur un mur, une figure noire avec 2 yeux rouges qui m'observent. Que faire ? un sort ? un objet ? Cette saloperie me fait des dégâts lorsque je la touche. Il n'y a pas d'autres passages secrets ? Ça fait au moins 4 mois que je suis bloqué. Venez à mon secours !
Réf. : N°6108, Hellraiser

KING QUEST 6 (PC)

Chers sauveurs, je suis calé dans King Quest 6. À quoi sert la boîte d'amadou ? À quoi sert de voir à travers le mur du château ? Que faire comme code devant la falaise ? Comment prendre l'eau du stick (il y a aussi de la boue du stick) pour la potion ?
Réf. : N°6109, Cédric Arvent

RÉPONSES

THE LEGEND OF KYRANDIA

Réf. : N°5702, Lulu, Christophe
Il n'y a pas moyen de récupérer l'émeraude enchâssée dans la statue (du moins, je ne l'ai pas trouvé, mais ce jeu me fait l'impression d'être bourré de petites énigmes secondaires). La pierre qui te manque est sans doute l'aventurine cachée dans la source, quelques écrans au-dessus de l'entrée de la grotte. Ou alors, c'est un rubis de l'arbre à rubis : tu prends un rubis (tu te fous du serpent) et tu te soignes avec le sort jaune de l'amulette. Si tu n'as pas ce sort, ramasse une pomme de pin, une noix, un gland, et balance-les dans le trou dans la clairière abandonnée.
Thunderhead

EYE OF THE BEHOLDER 3

Réf. : N°5709, Amorok
Après avoir récupéré la torche «eternal light torch» ou un truc comme ça, il suffit de l'utiliser sur certains «murs» de la forêt, ça va les «cramer» et tu trouveras ton chemin. Cette torche se trouve au passage où il y a des petits sentiers à suivre, là où il y a trois ou deux choix.
Hellraiser

INCA 2

Réf. : N°5804, David Rickelman
Tu n'as qu'à, au moment le plus propice (plusieurs essais seront nécessaires), c'est-à-dire au début, quand les ennemis sont au loin, envoyer toutes tes plus grosses bombes en direction de tes adversaires, qui en explosant ne devraient laisser que quelques vaisseaux (si il en reste moins de 7, c'est que ton coup a réussi et descendre les autres ne sera pas très compliqué).
BestJim

ALONE IN THE DARK 2

Réf. : N°5901, Romain Rossi
Toc, toc, badaboum, me voilà, gardons notre calme et reprenons depuis le début. Premièrement, vous ne pourrez ramasser l'amulette que lorsque vous aurez introduit ce fichu jeton dans l'orgue!!! Mais j'attire votre attention sur le fait que vous avez dû vous dire : «en plus, c'est même pas un orgue, on dirait un piano !», or si c'est bien à cet endroit que vous vous trouvez (dans la pièce du sapin), eh bien vous pourrez toujours essayer de mettre le jeton, ça ne marchera pas, car il s'agit bien d'un piano droit (en plus, vous vous êtes galéré pour buter tout le monde !). Donc, allez dans le couloir et passez la bouteille de vin empoisonnée par le passe-plat (et non pas le monte-plat de la cuisine) de la double porte qui se trouve en face de la statue (où vous avez trouvé la couronne). Vous vous retrouvez (merci Seigneur), en face d'un bien bel orgue. Insérez le jeton dedans en vous plaçant complètement sur le côté gauche de celui-ci et si ça ne marche pas, essayez de face. Enfin, si ça ne marche toujours pas, appelez d'urgence l'hôpital psychiatrique le plus proche. En ce qui concerne le crochet, il sert plus tard, sur la porte de la cellule (vous comprendrez) et le parchemin ne donne que quelques indications.
Bebel!

WING COMMANDER 3

Réf. : N°5904, Mathieu Shittekatte
Un conseil pour réussir la dernière mission, quand on a chargé la bombe «T». C'est de se mettre sur la carte, quand on est en vol, de déplacer le curseur sur les zones de combat et de lire les instructions qui se trouvent en haut de l'écran. Et là ! Ô miracle des miracles, tout devient clair sur le moment d'utiliser l'invisibilité de l'Excalibur. Contrairement à ce que dit la notice écrite, cette option ne fonctionne pas qu'une seule fois. Utilisez-la pour distancer les vaisseaux ennemis ou pour les empêcher de vous détecter, jusqu'à arriver au prince et son escorte (NAV 3) qu'il vous faudra éliminer. Ensuite repassez en invisibilité et foncez vers la cible finale. Vous n'avez plus qu'à larguer la bombe.
BUGS

BATTLE ISLE 2

Réf. : N°5908, Le Phénix
Voici une petite aide pour le Phénix qui doit probablement être un ptit gars qui n'en veut ! Pour écraser le Titan-Net et autres ennemis, il faut former des lignes (une seule suffit) avec des blindés plutôt costauds (Technotrax ou Samouraï). Derrière cette première ligne, il faut amasser des véhicules qui tirent à distance (le mieux étant le Buggy). Il suffira alors d'affaiblir les forces ennemies avec les Buggys pour ensuite les achever avec les blindés de la première ligne. Continuez alors à appliquer cette tactique destructrice tout en avançant petit à petit. Surtout, ne pas hésiter à construire beaucoup de Buggys. Envoyez également des Rangers pour s'approprier les bases ennemies. Au cas où notre ptit gars le phénix ne sortirait pas vainqueur de cette glorieuse bataille, voici les quelques codes suivants. Chapitre 2 : OLARIBU, FITORGE, DAFATWA. Chapitre 3 : WABIKDO, GEEUSAT,... Mais n'oubliez pas que le meilleur moyen de réussir dans n'importe quel jeu, c'est de boire du Gibolin. Adios !
Bruno Lochet

ETERNAM

Réf. : N°5909, Géraldine
Sacré épreuve, les yeux, hein ! Ne désespère pas, c'est simple. Monte au premier étage, là où se trouve la chambre du roi, n'y rentre pas, descends en bas de l'écran (pas par l'escalier). Tu arrives dans une salle où il y a un tabouret, contourne-le et descend toujours. Tu arrives dans une autre salle, va à gauche, sur une table, tu trouveras des épluchures d'oignon. Prends-les, maintenant retourne à l'épreuve des yeux et utilise les épluchures d'oignon sur les yeux. Ils pleurent et vont te mouiller 2 fois. Tu peux passer, miracle ! Mais maintenant à toi de réfléchir pour les autres épreuves car ce n'est pas fini !
Frédéric Desseaux

Discworld



Pour s'y retrouver dans ces mondes sans queue ni tête, un bon guide est indispensable, ou bien gare à la crise de nerf. Ça tombe bien, le voici !

Parler à tous les personnages (qu'ils soient de nature animale, minérale ou végétale) ; essayer de combiner les objets entre eux (bien que cela soit rarement utile dans ce jeu); vérifier que le site visité ne soit pas plus grand que ce qui est montré à l'écran (c'est-à-dire un décor déroulant) ; les lieux qui seront indiqués dans cette soluce avec une majuscule sont des quartiers d'Ankh-Morpork directement accessibles par le plan de la ville, les autres sont des embranchements (ou des prolongations) desdits quartiers ; les objets à utiliser changent souvent de nom suivant qu'ils soient à leur emplacement d'origine ou dans l'inventaire, aussi en va-t-il de même dans la soluce (exemple : nœud de ruban devient rosette).

ACTE I

Ouvrir l'armoire et y prendre la bourse. Descendre voir l'archichancelier (pièce sur la gauche de la statue située un peu au-dessus de la salle à manger). Aller prendre le balai au cabinet et remonter à la chambre. Réveiller le coffre avec le balai. Prendre la banane dans le coffre et la donner au singe de la bibliothèque, contre un livre qu'il faut immédiatement apporter à l'archichancelier. Cette première mission de confiance accomplie, partir à la recherche des cinq ingrédients de la formule magique. Remplacer le bourdon du Windle Poons par le balai dans la salle à manger. Sortir du bâtiment et parler à l'apprenti sorcier assis sur le banc. Récupérer la grenouille, sortir de l'enceinte de l'université, aller au palais, parler au garde de gauche puis entrer. Prendre le miroir dans la salle de bain. Aller sur la Place. Aller vers la droite, parler au poulbot, puis faire les poches des vieux baroudeurs afin de récupérer les culottes bouffantes. Prendre une tomate sur l'étal et la jeter sur le percepteur. Prendre une autre tomate, ramasser le ver sur le sol. Se rendre aux Écuries, prendre les céréales dans le grand sac. Aller à la Rue. Faire le tour du décor et entrer au magasin de jouets. Prendre un jouet sur le tas et la ficelle sur le comptoir. Utiliser la ficelle comme laisse sur le ver de l'inventaire. Rejoindre l'allée. Prendre le miroir dans l'inventaire personnel de Rincevent. Avancer sur la dalle au premier plan. Sur le toit, monter sur la tour puis avancer à l'extrémité de l'étendard. Y placer le miroir, puis en le faisant pivoter, réveiller le dragon. Aller vers la gauche et prendre l'échelle au premier plan, puis passer par la fenêtre ouverte. Au niveau du sol, passer la dalle et entrer chez l'alchimiste. Afin d'approcher la boîte, mettre des céréales dans le flacon. Regarder la boîte, appuyer sur le déclencheur, quitter la vue rapprochée de l'appareil photo, puis essayer de prendre le diablotin. Le suivre dans la rue, utiliser le ver sur le trou, mettre le diablotin dans l'inventaire et retourner à la Place. Aller en consultation. Parler au troll, sortir puis entrer de nouveau. Prendre le filet à papillon. Revenir à l'université. Emprunter le Chemin (à l'arrière du bâtiment). Placer l'échelle devant la fenêtre, attraper en vol une crêpe à l'aide du filet à papillon, puis aller dans la cuisine maintenant désertée afin de récupérer la poêle à frire. Retourner à la Rue, entrer chez le coiffeur. Inspecter le bigoudi, parler à la femme puis au coiffeur. Lorsque ce dernier est perdu dans ses pensées, utiliser la compétence de pickpocket de l'inventaire sur la poche du coiffeur. Retourner voir l'archichancelier, lui donner le bigoudi, la poêle à frire, l'haleine de dragon (le miroir), le diablotin et le bourdon. Une fois dans le mode «carte», déplacer Rincevent à la périphérie de la ville au sud-ouest. Lorsqu'il trouve de l'or, le jeu repasse en mode normal.

ACTE II

Retourner à la grange prendre le tournevis à côté du dragon. Aller à l'Auberge prendre le drap. Dans la pièce adjacente, prendre le bain moussant. Se rendre au Tambour Crevé. Parler au barman. Mettre la chope dans l'inventaire. Regarder la bouteille verte derrière le barman puis prendre les allumettes sur le bar. Parler au trouillard. Retourner au magasin de jouet (Rue). Prendre un nouveau jouet sur le tas. Revenir à l'université, prendre une poubelle dans le Chemin. Dans le cabinet, utiliser les allumettes sur la «forme». Prendre le paquet sur une étagère. Aller à la bibliothèque, donner au gars louche (tout à droite de l'écran) tout l'or de l'inventaire contre une banane en or. Donner la banane au singe et lui parler de l'espace-L (icône «E» dans le menu de dialogue). Entrer dans l'espace-L. Se placer devant l'étagère au premier plan. Après le passage du voleur, actionner le même livre que lui et entrer dans le passage secret de l'étagère. Aller au Parc. Arrêter le ronflement de l'ivrogne à l'aide de la grenouille. Attraper le papillon grâce au filet. Aller devant la boutique du troll dans la Rue. Prendre le pot et utiliser le papillon sur le lampadaire. Se rendre à l'Auberge, entrer dans la chambre, se déguiser grossièrement en fantôme avec le drap et passer devant le dormeur. Lui parler puis fouiller le coffret à bijoux. Aller au Tambour Crevé, regarder la photo derrière le petit gars, retourner son verre pendant qu'il est distrait. Après une humiliation parmi tant d'autres dans la vie de notre sorcier de niveau -3, utiliser l'échelle sur l'enseigne afin de récupérer une baguette de tambour. Revenir par le trou dans la bibliothèque, puis dans le présent à travers l'espace-L. Utiliser la baguette de tambour sur le gong de la salle à manger. Aller à la cuisine prendre la farine et la banane. Sortir de l'université, prendre le sac de pruneaux sur le banc à côté du bassin. Aller à la Rue. Dans l'allée, prendre la robe. Aller au Tambour Crevé. Parler au trouillard du marteau. Regarder les bouteilles derrière le barman, lui parler et prendre le verre sur le bar après l'avoir vidé de son contenu. Retourner dans le passé par l'espace-L. Se rendre à la cachette du voleur (il suffit de le voir s'y (rendre). Tordre la gouttière au-dessus du tonneau, se cacher derrière la palissade et utiliser le verre sur la gouttière la plus proche lorsque le voleur se présente à la porte. Enfiler alors la robe du voleur. Après la scène de l'incantation, il faut récupérer six objets. Retourner voir en fantôme le trouillard à l'Auberge et fouiller le coffret de nouveau (laisser-passer). Revenir dans le présent et aller à la Porte de la ville. Montrer le laisser-passer à un garde. Prendre un baril dans les cageots. Sortir de la ville. Aller au bois. Utiliser le puits. Utiliser le tournevis sur la manivelle. Aller au Passe. Avancer au premier plan, ramasser la plume et l'œuf. Aller à la Forêt sombre. Aller le plus à droite possible. Entrer dans la maison. Utiliser le pot sur le chaudron. Revenir en ville. Aller voir le poissonnier dans la Rue. Ligoter la pieuvre avec la ficelle. La mettre dans la boîte des toilettes juste à côté, ainsi que le pot rempli. Placer vicieusement un pruneau dans le caviar sur l'étalage. Retourner aux toilettes et prendre le ceinturon. Sortir de la ville et aller au Rebord du monde (horizon au milieu de l'écran). Secouer le cocotier puis repêcher la noix de coco avec le filet. Prendre aussi la lampe. Percer la noix de coco avec le tournevis. Revenir en ville. Aller sur la Place, entrer dans la salle d'attente, parler au troll, attendre quelque peu, puis on est enfin

invité(e) à monter voir le psychiatre. On récupère alors deux planches de Rorschach (célèbre cancre suisse vaguement pointilliste). Parler au poulbot puis se rendre au Palais. Montrer une des images de Rorschach au garde de droite, puis entrer. Vider la poubelle sur l'idiot et le suivre dans la salle de bain. Utiliser le bain moussant sur le bain avant de récupérer la coiffe. Parler au paysan avant de quitter la salle du trône. Faire un saut dans l'Espace-L. Lire le graffiti sur la porte des toilettes (face intérieure) dans l'allée de la Rue. Se rendre aux ombres, visiter le décor jusqu'à la maison. Parler aux dames des affections négociables (dont la Grande Sally). Envoyer à Sally l'œuf, la noix de coco et la farine. Retourner dans l'Espace-L et donner au poulbot de la Place les culottes bouffantes de la Grande Sally (on obtient un soutien-gorge). Retourner aux Ombres, parler au maçon, utiliser avec lui la compétence poignée de main (truelle). Mettre la poupée Père Noël dans l'inventaire personnel de Rincevent. Monter sur le toit de l'alchimiste dans l'Allée. Boucher la cheminée avec la poupée. Revenir sur le plancher des vaches, entrer chez l'alchimiste, mettre dans la cheminée le baril, puis y accrocher une ficelle. Sortir et allumer avec allumettes «?!» la mèche dépassant de la canalisation sur la droite (brosse). Parler à la fille dans la salle d'attente du psy (notice). Parler au planeur (icône sourire) pour avoir le beignet. Attendre l'égoutier dans la ruelle et lui donner le beignet. Aller aux Ombres, utiliser l'échelle sur le soutien-gorge puis le tout sur le taudis (sur la droite avant la montée vers le bordel). Entrer, chatouiller les pieds du voleur avec la plume, prendre la clé, sortir, reprendre l'échelle puis aller voir le coiffeur (Rue). Lui donner la notice puis utiliser l'appareil (dent). Aller à la Grange. Donner au dragon la dent, la brosse, la truelle, la clé, le bonnet et le ceinturon. Revenir sur la Place, questionner la sorcière pour avoir le tapis, lui parler ensuite ironiquement et prendre le livre de recettes sur l'étalage lorsqu'elle attend le baiser. Aller dans l'Espace-L, prendre le livre sur le dragon dans les étagères, échanger alors sa couverture avec celle du livre de recettes et placer ce dernier dans l'emplacement vide. Se cacher derrière l'étagère au premier plan. Scène.

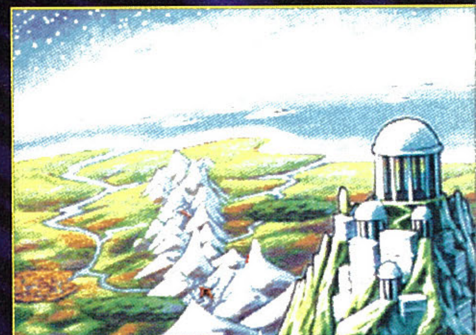
ACTE III

(Scène I). Parler à l'alchimiste puis prendre la boîte lorsqu'il se sauve. Utiliser le heurtoir de la porte de la Cachette (tarte). Aller aux Écuries. Lire la rasade (le grand sac n'est plus devant) et plus particulièrement la plaque de droite. Se rendre au Sanctuaire de dragon. Ouvrir le portail, avancer jusqu'à la maison, toquer à la porte, parler à Lady Ramkin, contourner la maison par le chemin, prendre la laisse puis le clou sur lequel reposait ladite laisse. Revenir à l'avant de la maison, toquer de nouveau et retourner à l'arrière lorsque Lady Ramkin ouvre. Retourner à l'arrière prendre le nœud de ruban. Aller au Tambour Crevé, parler au barman, regarder la bouteille verte puis reparler au barman. Prendre le verre (ver). Parler au planteur de la Place (sac en papier). Fouiller le sac (sangsues). Au Palais, utiliser le sac sur le garde de droite. Aller aux basses fosses situées au fond du Palais. Utiliser le ver sur le trou jouxtant les cellules, récupérer le rat et le fouiller (c'est en fait un diablotin). Fouiller le squelette (os). Sortir de la ville, aller à la maison de la Forêt Sombre. Regarder la potion rose, en parler à Nanny Ogg puis manger de la tarte à la crème. Essayer de prendre de la laine sur le sol, arranger le mouton avec la rosette, mettre le diablotin dans le diablomatique puis prendre une photo de l'animal. Prendre le maillet à côté du tas de bois avant d'aller dans le taudis aux Ombres. Fouiller le sac et y prendre le couteau. Aller chez le poissonnier, prendre la photo de pieuvre sur le mur dans la boutique. Au Tambour Crevé, utiliser la photo de pieuvre sur celle du mouton. Planter le clou dans la poutre à côté du fanfaron, y accrocher la photo, parler au fanfaron, vider la potion dans une des chopes avant de la proposer au fanfaron. Aller à la Gorge (hors de la ville). Placer le tapis sur le pont, entrer dans la grotte, utiliser la laisse sur le coffre, prendre le foulard et l'utiliser sur Rincevent. Utiliser la bourse afin de ramasser du sable sur la droite du socle. Échanger alors la bourse lestée contre l'œil d'Offler. Aller au Bois, utiliser la manivelle sur le puits puis le pot sur le seau. Reprendre la manivelle avec le tournevis. Aller dans la salle de bain de l'Auberge, y prendre le savon. Utiliser ce dernier sur le pot. Entrer au Palais en utilisant les sangsues sur le garde de gauche. Prendre la brosse dans le bain et l'utiliser sur le pot d'eau savonneuse. Aller aux Écuries, nettoyer la rasade avec la brosse, puis lire la plaque d'immatriculation. Prendre chez le coiffeur les ciseaux et le petit livre. Sur la place, prendre un œuf sur l'étalage puis ramasser le serpent après l'animation. Dans l'Allée, donner à Rincevent le couteau avant de l'envoyer sur les toits (dalle ressort). Couper le lien de l'échelle sur la gauche avec le couteau avant de redescendre par la fenêtre au fond de l'écran. Parler deux fois à l'assassin avant de revenir sur la Place. Couper la queue de l'âne avec les ciseaux. Prendre au magasin de jouets un dinosaure sur le tas et enduire l'os de colle (pot sur le comptoir). Donner l'os au chien de l'Auberge, regarder le tatouage du marin puis parler à ce dernier. Parler à l'aubergiste et de nouveau au marin (sifflet). Aller à la Place, parler à l'amazone (toutes les options possibles de dialogue), entrer dans la salle d'attente, parler à la fille et lui présenter le carnet de rendez-vous. Aller derrière l'Université (chemin) afin de ramasser un sac d'engrais. Utiliser l'amidon puis l'engrais sur le serpent. Aller prendre le chapeau chez l'Archichancelier avant d'échanger le bourdon de Windle Poons contre le serpent (salle à manger). Rallonger le filet à papillon avec le manche à balai, puis aller au Rebord du monde (en deux fois). Utiliser le sifflet sur Rincevent, cliquer sur le feu d'artifice dans l'inventaire (afin de détacher un pétard). Utiliser le pétard sur les allumettes puis le lancer sur le perroquet. Ramasser Jacquot avec le filet. Aller à l'Auberge. Rendre Jacquot au marin. Revenir au Rebord du monde, inspecter le chapeau (animation) avant de le placer sur la fourchette (ancien emplacement de la lampe). Descendre le long de la chaîne de mouchoirs, s'approcher de la lueur sur la carapace d'A'Tuin (sifflet). Remonter par la chaîne de mouchoirs, puis rapporter le sifflet au marin. Si le coiffeur est dans son salon, lui parler puis aller au puits dans le Bois. Sinon aller directement au puits. Donner le carnet de rendez-vous au coiffeur. Couper avec le couteau la ceinture de caoutchouc dans la ruelle de l'Allée. Prendre le livre de magie dans une étagère (en bas à droite) de la bibliothèque de l'Université. Si ce n'est pas déjà fait, prendre la spatule dans la cuisine. Au Palais, utiliser la manivelle sur le chevalet de torture de Chucky dans les basses fosses. Prendre l'épée. Se renseigner sur le nain forgeron auprès d'un garde de la porte de la ville (icône de l'épée dans la boîte de dialogue). Sortir de la ville et aller à la Mine. Parler au nain forgeron avant d'aller vers la gauche et montrer l'épée au second nain. Aller au Tambour Crevé et se renseigner sur le vin auprès du barman. Aller à l'Auberge et entrer dans la chambre. Essayer de dévisser la porte d'entrée, l'examiner puis parler avec ce qui doit se trouver derrière la porte (toutes les options de dialogue). Dévisser la porte pour de bon et reparler au Croquemitaine des renards (nuage). Après l'animation, aller au sous-sol du Tambour Crevé par la trappe. Regarder les tonneaux et remplir la chope avec le vin adéquat (vin de sureau). Retourner à la Mine, donner le vin puis l'épée au nain de gauche. Parler avec le coiffeur (de retour au magasin) au sujet du tatouage. Aller voir son fils sur la Place (le poulbot) et lui parler. Mettre la ceinture de caoutchouc dans l'inventaire personnel de Rincevent, monter sur la tour (accès par la dalle ressort de l'Allée) puis utiliser la ceinture caoutchouc sur l'extrémité du porte-drapeau (décalcomanie). Redescendre.

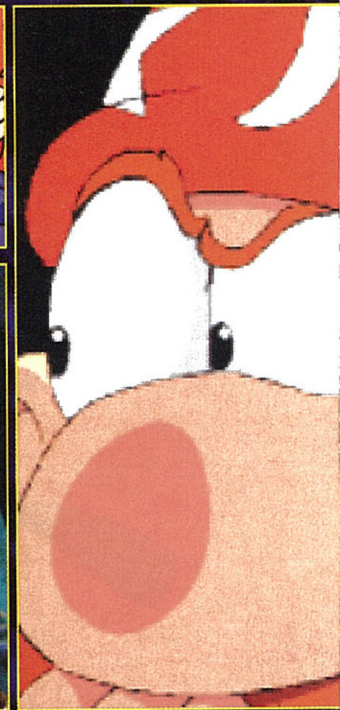
ACTE IV

Revenir sur la Place après l'animation, prendre la clé sur Lady Ramkin puis aller au Sanctuaire de dragon. Ouvrir la porte de la cage (accessible par le chemin) avec la clé et prendre Mambo (M16). Revenir à la Place. Utiliser un pétard allumé sur le M16. Quitter la Place puis y revenir. Lancer la tarte à la crème à la tête du dragon, qui se révèle alors comme étant un dragon transi d'amour.

Deck «Deuxfleurs» Ard









Soluce

full throttle

Certes, on ne peux pas dire que ce jeu soit d'une difficulté phénoménale, mais pour ceux et celles qui ont serré, voilà quelques pistons.

WARM UP

Chercher toutes les directions possibles à l'écran (flèches rouges et jaunes);
Epuiser le stock de questions pour chaque personnage, ne serait-ce que pour l'ambiance;
prendre garde lorsque l'on veut utiliser un objet d'employer l'icône adéquat (aspirer: bouche; démarrer moto: poing);
Sauvegarder souvent: on incarne certes un killer mais on n'en est pas moins mortel(le)...

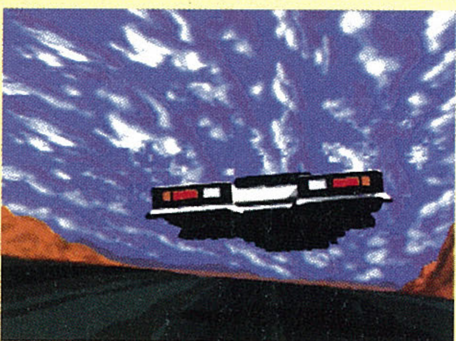
STARTING RACE

Ouvrir le couvercle de la poubelle, aller vers la droite, défoncer la porte et entrer dans le Kick Stand. Employer un langage des signes musclé avec le tenancier (poing), ressortir et utiliser la moto. Ejecter le biker agressif de sa moto à coups de poings.
Parler à Maureen, prendre le réservoir et le tuyau puis sortir. Parler à Miranda avant de partir sur la gauche. Aller à la caravane, toquer à la porte puis l'enfoncer lorsque Todd se trouve derrière celle-ci. Ouvrir le réfrigérateur, y prendre le morceau de viande, ouvrir le placard au-dessus de Todd et y prendre le lockpick. Se placer sur la plaque beige derrière la porte. Au sous-sol, prendre le fer à souder.
Aller au réservoir d'essence, crocheter le cadenas de la porte avec le lockpick, ramasser le cadenas et entrer. Toucher l'échelle puis se cacher derrière le tube métallique près du projecteur au fond de l'écran. Ouvrir le réservoir de la bécane des policiers, y mettre le tuyau, placer le réservoir juste en dessous puis aspirer par le tuyau le carburant.
Aller à la casse. Utiliser le cadenas sur le loquet du rideau métallique. Grimper alors à la chaîne. Descendre parmi les carcasses, aller le plus possible vers la droite (flèche rouge) et jeter la viande sur la voiture bleue sous l'aimant géant. Grimper dans la grue (écran de gauche), utiliser levier de gauche (plusieurs fois) afin d'abaisser l'aimant, mettre l'aimant sous tension (bouton) puis pousser plusieurs fois le levier de gauche afin d'immobiliser le chien dans les hauteurs. Inspecter le tas de pièces détachées sous le projecteur. Y prendre la fourche.
Retourner au réservoir d'essence, toucher de nouveau l'échelle. Inspecter les débris au bas du local de Maureen (photo). Prendre la moto (sur la gauche) et partir par la route longeant la casse. Aller derrière le bar et parler à Miranda dans la poubelle (prêté pour un rendu). Entrer dans le bar et négocier la fausse carte d'identité contre une petite promenade. Entrer dans la maison, déplacer l'oreiller, prendre la barre de fer, utiliser cette dernière sur le coffre. Utiliser la barre de fer sur les roues du semi-remorque puis pousser celui-ci. Prendre la moto et repartir vers le fond de l'écran. Rouler le plus loin possible, faire de même pendant la prise en chasse. Revenir sur la route, s'arrêter au niveau du crash, utiliser la barre de fer sur la voiture (hélice dans l'inventaire), utiliser l'hélice sur la moto. Sauvegarder. Repartir (Highway 9) et prendre une bifurcation quelconque (Mine road 4). Parler au Père Torque (noter les tuyaux pour les combats à moto à venir).
Baston: dans certains combats, on récupère des objets dont plusieurs sont indispensables à la progression de l'intrigue. Il faut une chaîne pour récupérer le booster du motard trop rapide (ne pas confondre avec la tête de mort cloutée), la planche afin de désarçonner le Cavefish pour récupérer ses lunettes spéciales (ne jamais toucher la moto jaune et utiliser la planche lorsque le motard relève la tête). Utiliser ensuite les lunettes et sortir de la route lorsque le mot «cave» apparaît en bas de l'écran.
Avancer le plus loin possible dans le repère des Cavefishs et accrocher le tremplin à l'arrière de la moto. Repartir à l'écran suivant (virage) et utiliser le tremplin sur le marquage au sol. Aux gorges, franchir le précipice avec la moto. Aller au bas de l'écran et entrer dans le stadium (flèche rouge). Prendre le lapin lorsque le vendeur se retourne. Partir en moto sur la gauche. Utiliser le lapin sur le champ de mine. Ramasser la pile puis retourner voir le vendeur du stadium. Utiliser la pile sur la voiture. Diriger cette dernière en haut à droite puis dans le tourniquet. Récupérer alors la boîte de lapins. Aller de nouveau au repère des Vultures, utiliser la boîte de lapins sur le champ de mines. Ramasser tous les lapins, les sacrifier un par un en se plaçant sur l'endroit de l'explosion du premier avant d'en lâcher un second, et ainsi de suite jusqu'à l'animation. Afin d'éviter l'expérimentation du puzzle humain, commencer par menacer Maureen («let me go, or else...»), l'appeler par un surnom («I'll call you names») puis passer à l'acte («Diapered dynamo»).
Dans le stadium: (au volant de la voiture rouge), aller sur la gauche, monter sur le tremplin, écraser ainsi la voiture marron, la pousser sur le tremplin sur la droite de l'écran puis utiliser soi-même ce tremplin. La voiture bleue est ainsi momentanément immobilisée. Courir vers le mur du commentateur et y mettre le feu. Lorsque la voiture bleue charge la voiture marron, sauter sur le toit de la bleue et courir vers le brasier au premier plan lorsque la voiture bleue s'en approche (kapow!).
Parler à Maureen puis inspecter les pièces détachées. La référence à six chiffres est le code du coffre (154492). Sortir du repère des Vultures. Entrer dans l'usine Corley par l'arrière. La pierre à frapper se trouve plutôt sur la gauche de l'écran. C'est une petite pierre juste à côté d'une autre un peu plus grosse ayant un reflet bleuté très étroit. Frapper la pierre lorsque les indicateurs verts ont tous une barre en leur milieu. Entrer dans le sas. Regarder le coffe sur le sol, composer le code et appuyer sur le gros bouton carré. Passer la porte, utiliser la carte magnétique sur la serrure électronique et entrer dans la pièce nouvellement accessible. Abaisser le levier le plus à gauche et monter celui de plus à droite. Passer l'autre porte grise et placer les photos sur le pupitre. Pour un happy ending, sortir du jeu lorsque la moto de Ben s'éloigne vers le couchant.
Pour les Mad Max en herbe, continuer. Il faut être rapide(e) (ha,ha)! Ouvrir le capot et prendre rapidement la canne de Ripburger. Ouvrir la grille et enfoncer la canne dans les pales de l'hélice. Utiliser la barre de fer sur le tuyau de droite. Dans l'avion, grimper à l'échelle en évitant les balles. Appuyer sur le bouton vert puis sur: «Take off»; «Post take off»; «Gear» et «Raise gear». Sur le camion, entrer dans la cabine. Appuyer sur le bouton rond devant l'écran puis sur: «Main menu»; «Defense menu»; «Machine guns»; «Control» et «System off». Retourner rapidement dans l'avion, aller vers la gauche et partir en bécane.
P.S: lire le générique jusqu'au bout (comme pour tout soft Lucasarts), certains gags sont plutôt drôles.

Deckard Rock









VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

WIAL FRANCE S.A.R.L.

Tél.: (1) **39 87 09 90** - Fax: (1) 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés, commandez directement, grâce au nouveau service minitel : 2,19 FF mn

3615 ALLGAMES*WIAL

Wial

«FLASH SPECIAL»

Soyez **RAPIDEMENT** informé des dernières **NOUVEAUTÉS** en composant le :

36.68.42.52 2,19 FF mn

Code 990

Horaires d'appel du Lundi au Samedi : 10 heures à 19 heures

IBM PC & COMPATIBLES

1942 THE PACIFIC AIR WAR 3,5	MF 319
A IV NETWORK S	NC
ACES OF THE DEEP 3,5	VF 299
ACES OF THE DEEP EXPANSION PACK 3,5	VF 239
ALADDIN 3,5	VF 249
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS 3,5	MF 259
AL-QUADIM 3,5	VF 279
ACES OF THE DEEP 3,5	VF 299
ACROSS THE RHINE 3,5	NC
AL-QADIM 3,5	VF 239
AMAZONE QUEEN 3,5	VF NC
ARCHON ULTRA - SSI - 3,5	249
ARENA - THE ELDER SCROLLS - 3,5	MF 335
ARMORED FIST 3,5	MF 339
BATTLEISLE II 3,5	VF 345
BLACK SECT 3,5	VF 269
BLACKHAWK 3,5	VF 299
BREAKTHRUE 3,5	MF 199
BRETT HULL HOCKEY 95 3,5	NC
BUREAU 13 3,5	VF 325
CANNON FODDER II 3,5	VF 249
CARTON ROUGE 3,5	VF 279
CHAOS ENGINE 3,5	MF 245
COLLECTION AVENTURE DELPHIN 3,5	VF 229
COLONIZATION 3,5	VF 335
CYCLONES 3,5	MF 245
DARK LEGIONS 3,5	229
DARKSUN II - SSI - 3,5	NC
DAWN PATROL 3,5	VF 349
DAY OF THE TENTACLE 3,5	VF 339
DEFENDER OF THE EMPIRE 3,5 (DATA)	MF 219
DESCENT 3,5	MF 275
DETROIT 3,5	VF 349
DISCWORLD 3,5	VF 219
D O O M II 3,5	329
DUNGEON HACK + EYE OF BEHOLDER III 3,5	VF 299
DUNGEON MASTER II 3,5	NC
EARTH SIEGE 3,5	VF 229
EARTH SIEGE SCENARY 3,5	VF 199
ECSTATICA 3,5	VF 345
EVASIVE ACTION 3,5	MF 275
FIELDS OF GLORY 3,5	VF 269
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 3,5	MF 279
FIRST ENCOUNTER 3,5	VF 279
FLASHBACK 3,5	MF 229
FLIGHTSIMULATOR 5.1 3,5	429
FRONT LINES 3,5	VF 329
FRONT PAGE SPORTS BASEBALL 3,5	219
GREAT NAVAL BATTLES II 3,5	MF 269
HARD BALL 4 3,5	NC
HIGH SEAS TRADER 3,5	VF 345
HOKUM KA-50 3,5	VF 289
IRON CROSS 3,5	269
ISHAR III 3,5	VF 289
LEISURE SUIT LARRY VI 3,5	VF 299
LE MONDE DE XEEN (MIGHT&M. IV. + V.) 3,5	VF 199
LITTLE BIG ADVENTURE 3,5	VF 335
LODE RUNNER 3,5	MF 269
LORDS OF THE REALM 3,5	VF 335
LUCASARTS HEROES 3,5	VF 339
MAGIC CARPET 3,5	VF 319
MAITRES DE L'AVENTURE 3,5	VF 259
MANCHESTER UTD, THE DOUBLE 3,5	NC
METAL MARINES WINDOWS 3,5	VF 259
MICROMACHINES 3,5	MF 239
MORTAL KOMBAT II 3,5	MF 255
NASCAR RACING 3,5	VF 289
NCAA BASKETBALL 3,5	MF 309
ONE MUST FALL 3,5	MF 299
O.M. SUPER FOOTBALL 3,5	VF 235
OVERLORD 3,5	VF 339
PACIFIC STRIKE 3,5	VF 289
PINBALL DREAMS & FANTASIES	MF 249
PIZZA TYCCON 3,5	295
POWER DRIVE 3,5	MF 225
PRIVATEER SPEECHPACK 3,5	MF 159
PROJECT NOMAD 3,5	MF 229
PSYCHO PINBALL 3,5	VF 285
QUARANTINE 3,5	VF 275
RAVENLOFT 3,5	VF 245
RED HELL 3,5	MF 319
RISE OF THE ROBOTS 3,5 VGA	VF 259
ROI LION 3,5	MF 239
SAM & MAX - HIT THE ROAD - 3,5	VF 319
SCOTTISH OPEN 3,5	VF 259
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 3,5	NC
SETTLERS 3,5	VF 345
SIM CITY 2000 3,5	VF 289
SIM CITY 2000 SCENERY 3,5	VF 155
STRONGHOLD + VEIL OF DARKNESS 3,5	VF 219
STUNT ISLANDS 3,5	VF 299
SUPER KARTS 3,5	MF 269
SUPER STREET FIGHTER II TURBO 3,5	MF 259
SYSTEM SHOCK 3,5	VF 279
TIE FIGHTER 3,5*	VF 335
THEME PARK 3,5	VF 329
TOWER ASSAULT	MF 279
TRANSPORT TYCOON 3,5	VF 329
TRANSPORT TYCOON MISSION 3,5	VF 155
ULTIMA VIII SPEECH 3,5	VF 135
ULTIMATE SOCCER MANAGER 3,5	VF 319
UNNECESSARY ROUGHNESS 95 3,5	NC
WACKY WHEELS 3,5	MF 269
WARCRAFT 3,5	MF 345
WARRIORS 3,5	NC
WING COMMANDER ARMADA 3,5	MF 269
WINTER OLYMPICS 3,5	VF 225
X-COM - TERROR FROM THE DEEP- 3,5	VF 295
X-WING 3,5	MF 239
ZEPPELIN 3,5	295

BUDGET IBM PC & COMPATIBLES

ACES OVER EUROPE 3,5	139
BATTLEBUGS 3,5	119
BLUES BROTHERS JUKE BOX ADVENTURE 3,5	119
CAMPAIGN II 3,5	139
CHESS MANIAC 3,5	MF 179
CORRIDOR 7 3,5	MF 119
D-DAY LE JOUR J 3,5	MF 175
DELTA V. 3,5	MF 175
DOGFIGHT-MICROPROSE 3,5	VF 159
DREAMLANDS COMPILATION 3,5	MF 139
DUNE II 3,5	149
EIGHTBALL DELUXE PINBALL 3,5	MF 159
EYE OF BEHOLDER II 3,5	MF 125
F-14 FLEET DEFENDER + MISSION 3,5	MF 199
FALCON 3.0 -MICROPROSE- 3,5	MF 175
GABRIEL KNIGHT 3,5	149
GENESIA 3,5	139
HARPOON 5,25	MF 79
HARRIER JUMP JET-MICROPROSE 3,5	MF 189
HEIMDALL II 3,5	MF 129
HIRED GUNS 3,5	MF 189
INCA II - WIRACOCHA - 3,5	VF 119
IN EXTREMIS 3,5	VF 129
INHERIT THE EARTH 3,5	159
INNOCENT UNTIL CAUGHT 3,5	VF 99
KNIGHTS OF THE SKY	MF 129
KYRANDIA II -HAND OF FATE- 3,5	VF 129
LASER SQUAD 5,25	MF 149
LITIL DIVIL 3,5	MF 125
MANHUNTER NEW YORK 3,5	MF 149
MIGHT & MAGIC III 3,5	VF 169
NHL HOCKEY 3,5	MF 119
NICK FALDO GOLF 3,5	MF 169
OVERLORD 3,5	199
PATRICIANS 3,5	VF 175
PGA GOLF PLUS 5,25	MF 69
POLICE QUEST II 3,5	MF 149
POLICE QUEST IV 3,5	149
POWERMONGER 3,5	149
PREHISTORIC II 5,25	MF 199
QUEST FOR GLORY IV 3,5	139
RAILROAD TYCOON DELUXE 3,5	MF 129
RALLEY 3,5	VF 189
REACH FOR THE SKIES 3,5	139
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	MF 179
ROBINSON'S REQUIEM 3,5	VF 149
RYDER CUP 3,5	MF 119
SHERLOCK HOLMES 5,25	MF 65
SPACE HULK 3,5	MF 199
SPACE QUEST I-IV 3,5	159
SPACE QUEST IV 5,25	VF 99
SUBWAR 2050 3,5	MF 179
TERRACE 3,5	VF 119
THEATRE OF WAR 5,25	MF 79
THE HORDE 3,5	MF 175
THEIR FINEST HOUR 3,5	139
UFO -MICROPROSE- 3,5	VF 125
WIZKID 3,5	MF 135
WORLD CUP 94 3,5	MF 129
YO JOE ! 3,5	MF 145

CD ROM PC

1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	MF 329
10TH ANNIVERSAIRE	189
A IV NETWORKS *	VF 299
ACES COLLECTION -SIERRA-	MF 345
ACES OF THE DEEP	VF 329
ACROSS THE RHINE*	NC
ACTION SOCCER	NC
AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET	199
ALIEN LEGACY	MF 249
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	MF 289
ALONE IN THE DARK II	VF 359
ALONE IN THE DARK III	VF 379
AL-QADIM	VF 229
AMAZONE QUEEN	NC
APACHE GUNSHIP	NC
APACHE LONGBOW	NC
ARMOR ED FIST	MF 375
ASTERIX, LE DEFI DE CESAR	NC
B-17 FLYING FORTRESS	MF 169
BATTLE BUGS	VF 199
BATTLEDROME	MF 219
BATTLE ISLE II	VF 359
BC RACERS	MF 259
BENEATH A STEEL SKY + CANNONFODDER	VF 319
BERLIN	NC
BETRAYAL AT CRONDOR	139
BIOFORGE	VF 329
BLOODNET	MF 119
BOBBY FISHER TEACHES CHESS	MF 299
BOB DYLAN HIGHWAY 61	349
BODY BLOWS	129
BRAIN DEAD 13	NC
BREACH 3	NC
BRETT HULL HOCKEY 95	NC
BUREAU 13	VF 329
BUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE	MF 319
CARTON ROUGE	VF 299
CENTRAL INTELLIGENCE	MF 309
CHAOS CONTROL	VF 309
CINEMANIA 95 - MICROSOFT -	489
CIVILISATION + RAILROAD TYCOON DELUXE	MF 239
COLLECTION AVENTURE -DELPHINE-	VF 239
COLONIZATION	VF 339
COMANCHE	VF 339
COMBAT AIR PATROL	NC
COMBAT CLASSICS III	MF 289
COMMAND & CONQUER*	VF 349
COMMANDER BLOOD	VF 335
CONSPIRACY	VF 99
COVER GIRL STRIP POKER	129
CREATURE SHOCK	VF 239
CRIME PATROL	389
CRITICAL PATH	179
CYBERIA	269
CYBER JUDAS	NC
CYBERWAR	VF 369
CYCLEMANIA	MF 129
CYCLONES -SSI-	MF 139
DARK LEGIONS	239
DARK SUN II -SSI	NC
DARK SUN - SHATTERED LANDS	189
DAY OF THE TENTACLE	VF 339
D-DAY 6 JUIN 1944	VF 359
DARK FORCES	MF 325
DAWN PATROL	MF 339
DEATH GATE	179
DESCENT	MF 279
DESERT STRIKE	MF 169
DIGITAL LOVE	MF 159
DIGGERS	129
DISCWORLD	VF 345
D!ZONE (FOR DOOM ET DOOM II)	219
DOCTEUR RADIAKI	MF 135
DOMINUS	MF 289
DRACULA UNLEASHED	199
DRAGON LORE	VF 259
DRAGONSPHERE	149
DREAMWEB	MF 345
DUKE NUKEM 3D	NC
DUNGEON MASTER II	NC
DUNE 2 + LURE OF TEMPTRESS	189
EARTHSIEGE	VF 299
EC RACERS	MF 259
ECSTATICA	MF 299
EUROPEAN CHALLENGE KICK OFF 3	VF 279
EYE OF BEHOLDER I	139
F-14 FLEET DEFENDER GOLD	MF 299
FIELDS OF GLORY	VF 179
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	VF 289
FIRST ENCOUNTER	VF 289
FLIGHT LIGHT	MF 319
FLIGHT PACK 2 COMPILATION	189
FLIGHT UNLIMITED	VF 359
FIGHTER WING	MF 319
FORMULA 1 GRAND PRIX	189
FRONT LINES	VF 335
FRONTIER COMPILATION	MF 319
FULL THROTTLE	MF 309
GABRIEL KNIGHT	VF 319
GADGET -WINDOWS-	335
GENESIA	VF 279
GOBLINS	MF 259
GOBLINS 3	VF 299
GREAT NAVAL BATTLES II	MF 139
GREAT NAVAL BATTLES III	NC
GREMLIN COLLECTION	119
GUILTY	VF 329
HAMMER OF THE GODS	MF 159
HARD BALL 4	NC
HARPOON CLASSIC VERSION 1,5	249
HEIMDALL II	VF 309
HELL	VF 379
HERETIC	NC
HIGH SEAS TRADER	VF 349
HI-OCTANE	NC
INCA 1 + 2	VF 229
INDIANA JONES III	VF 139
INDY CAR RACING + TAPIS SOURIS	199
INFERNO	VF 209
INHERIT THE EARTH	139
IRON ASSAULT	VF 299
IRON HELIX	199
ISHAR 1 + 2	VF 209
ISHAR 3	VF 289
ISHAR TRILOGIE 1 - 3	VF 259
IT CAME FROM THE DESSERT	95
JAGGER ALLIANCE*	VF 319
JET FIGHTER III	NC
JET SKI RAGE	NC
JEWELS OF THE ORACLE	349
JORUNE -ALIEN LOGIC	NC
JUMP RAVEN	299
JUNGLE STRIKE	MF 249
KASPAROV'S GAMBIT + GRAND SLAM BRIDGE II	MF 119
KING QUEST COLLECTOR 1-6	249
KING'S QUEST VII	VF 345
KYRANDIA II - HAND OF FATE -	VF 129
KYRANDIA III MALCOM'S REVENGE	VF 299
LANDS OF LORE	MF 129
LEGEND OF KYRANDIA + HOOK	189
LEISURE SUIT LARRY COLLECTOR	MF 299
LINKS 389 PRO	MF 249
LINKS COLLECTOR	MF 119
LITIL DIVIL	MF 129
LITTLE BIG ADVENTURE	VF 335
LIVE ACTION FOOTBALL	NC
LODE RUNNER	VF 289
LORDS OF MIDNIGHT III	NC
LORDS OF THE REALM	VF 339
LOST EDEN	VF 279
LUCASARTS HEROES	VF 345
L-ZONE 2. VERS. -WINDOWS-	309
M1 TANK PLATOON (+ 50 jeux)	139
MACHIAVELLI THE PRINCE	MF 299
MAD DOG MCREE II	269
MAGIC CARPET	VF 339
MAGIC CARPET HIDDEN WORLD	MF 199
MANCHESTER UTD, THE DOUBLE	NC
MANTIS	MF 399
MARCO POLO*	VF 329
MASTER OF MAGIC	VF 309
MASTER OF ORION	MF 179
MEGA RACE	MF 169
MENZOBERANZAN + TAPIS SOURIS	209
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	MF 119
MORTAL KOMBAT II	MF 245
MYST	MF 335
MYSTIC MIDWAY	MF 149
NASCAR RACING + TAPIS SOURIS	199
NASCAR TRACK PACK	189
NAVY STRIKE	NC
NBA LIVE 95	VF 335
NHL HOCKEY 95	MF 325
NOCTROPOLIS	VF 345
NOVASTORM	MF 299
OUTPOST + TAPIS SOURIS	199
PANZER GENERAL + TAPIS SOURIS	219
PGA 486 TOUR GOLF	MF 345
PHANTASMAGORIA	NC
PINBALL DREAMS DELUXE	MF 209
PINBALL FANTASIES DELUXE	MF 279
POLICE QUEST 3	MF 149
POPULOUS II + POWERMONGER	MF 119
POWER DRIVE	MF 179
PREMIER MANAGER III	MF 199
PRISONER OF ICE	VF 309
PRIVATEER	VF 119
PRO HOCKEY 95	VF 339
PROJECT NOMAD	MF 239
PSYCHOTRON	MF 339
PSYCHO PINBALL	VF 329
PYROTECHNICA	MF 279
QUARANTINE	VF 269
QUEST & FUN	MF 169
QUEST FOR GLORY IV	MF 299
RAVENLOFT	169
RENEGADE -BATTLE FOR JACOBS STAR-	MF 299
REUNION	VF 109
RISE OF THE ROBOTS	VF 219
ROBINSON'S REQUIEM	VF 289
ROBOCOP III + DUNE	189
ROYAL FLUSH PINBALL	249
SAM & MAX -HIT THE ROAD-	VF 345
SCROLL*	VF 289
SEAL TEAM	MF 119
SHADOWCASTER	MF 119
SHADOW OF THE COMET	VF 335
SHADOW WARRIORS	NC
SHERLOCK HOLMES III	199
SILENT HUNTER	NC
SILVERLOAD	NC
SIM CITY 2000 + MISSION	VF 339
SIM CITY ENHANCED	VF 199
SIMON THE SORCEROR	VF 339
SIMON THE SORCEROR II	NC
SIM TOWER	MF 305
SLIPSTREAM 5000	VF 239
SPACE HULK	MF 359
SPACE QUEST 6	NC
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	MF 319
SPACE SHUTTLE	139
SPACESHIP WARLOCK	MF 319
SSN-21 SEAWOLF	VF 119
STAR CRUSADER	MF 289
STARLORD	VF 115
STAR TRAIL	NC
STAR TREK 25. ANNIVERSAIRE	VF 229
STAR TREK - THE NEXT GENERATION	NC
STONEKEEP	NC
STONE PROPHET RAVENLOFT II	299
STRICKE COMMANDER	MF 119
STRIP POKER PRO	VF 289
SUBWAR 2050 + SCENARIO	VF 319
SUPER KARTS	VF 279
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	MF 269
SYNDICATE + UFO	VF 239
SYNDICATE PLUS	VF 119
SYSTEM SHOCK	VF 349
TANK COMMANDER	VF 329
THE 7TH GUEST	MF 129
THE 11TH HOUR	NC
THE CIVIL WAR	VF 359
THE DAEDALUS ENCOUNTER	MF 329
THEME PARK	VF 339
THE LAST DYNASTY*	VF 355
THE ORION CONSPIRACY	NC
THE PERFECT GENERAL II	NC
THE VORTEX	NC
TICONDEROGA	NC
TOP GUN	NC
TOWER ASSAULT	MF 285
TRANSPORT TYCOON	VF 329
UFO -MICROPROSE-	VF 129
ULTIMATE FOOTBALL	309
ULTIMATE GAME COLLECTION	199
ULYSSE	MF 259
UNDER A KILLING MOON	VF 399
UNIVERSE	MF 119
UNNECESSARY ROUGHNESS 95	NC
US NAVY FIGHTERS	VF 335
VIRTUA CHESS	VF 349
VIRTUAL POOL	MF 349
WARCRAFT	MF 349
WARPLANES VOL. 2	NC
WARRIORS	NC
WHO SHOT JOHNNY ROCK	329
WING COMMANDER II	MF 119
WING COMMANDER III	VF 375
WING COMMANDER ARMADA	MF 319
WING OF GLORY	VF 335
WOODRUFF	VF 299
WORLD OF XEEN	239
XCOM -TERROR FROM THE DEEP-	VF 299
X-WING COLLECTOR	MF 339
ZEPHYR	MF 159
ZEPPELIN	299
ZORRO	MF 259

ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

GRAVIS JOYSTICK IBM NOIR	249
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	285
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	179
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	199
GRAVIS FLICHTSTICK PHOENIX	849
HAUT-PARLEURS SCREEN BEAT	199
MANETTE FLIGHT CONTROL PC	599
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC	899
VOLANT FORMULA T1 PC	1199
ACM GAME CARD THRUSTMASTER	279
SOUND BLASTER 16 PRO ASP	1149
SOUND BLASTER 16 PRO	949
SOUND BLASTER AWE 32 VALUE	1349
SOUND BLASTER 16 ASP SCSI-2	1449
SOUND BLASTER AWE 32	1799
SOUND BLASTER 16 VALUE	779
KORG WAVE UPGRADE	929
WAVE BLASTER II	1149

AMIGA

1869	VF 129
AGONY	MF 149
ALADDIN A1200	VF 249
ALIEN 3	MF 89
ALFRED CHICKEN	MF 179
APOCALYPSE	MF 99
BART VS WORLD	MF 89
BENEFACTOR	MF 189
BILL'S TOMATO GAME	MF 99
BILLARD AMERICAIN	MF 89
BLASTAR	MF 199
BLITZKRIEG	99
BLOB	MF 189
BODY BLOWS	MF 175
BRIAN THE LION AMIGA 1200	MF 199
CAMPAIGN II	155
CANNON FOODER	VF 99
CANNONFODDER II	VF 239
CARTON ROUGE	VF 275
CARTON ROUGE A1200	VF 279
CHAOS ENGINE	125
COLONIZATION	VF 259
COMBAT CLASSICS III	MF 289
COOL SPOT	119
CRASH DUMMIES	MF 159
DARKMERE	VF 249
DAWN PATROL	315
D-DAY 6 JUIN 1944	VF 309
DENNIS LA MALICE	MF 199
DESERT STRIKE	129
DETROIT	VF 309
DETROIT A1200	VF 315
DISPOSABLE HERO	MF 99
DRAGONS LAIR 3	MF 109
DREAM TEAM COMPILATION	MF 139
DONK - SAMURAI DUCK -	MF 115
DUNE II	149
ELFMANIA	MF 129
EXCELLENT GAMES	169
F1 WORLD CHAMPION	MF 289
FIELDS OF GLORY	VF 259
FIELDS OF GLORY A1200	VF 269
FIFA SOCCER	VF 249
FLASHBACK	VF 159
FOX COLLECTION	MF 99
GLOBAL GLADIATORS	MF 139
GOAL	VF 109
GUNBOAT	129
HEIMDALL II	VF 129
HEIMDALL II A1200	VF 169
HEROE QUEST II	139
HIGH SEAS TRADER A1200	VF 319
HIRED GUNS	MF 169
IMPOSSIBLE MISSION 2025	MF 309
INDIANA JONE S III/EXPLORA III	MF 159
ISHAR III	VF 259
JUMP COLLECTION	MF 99
JURASSIC PARK	VF 99
K240	MF 139
KGB	VF 89
KICK OFF III A 1200	VF 285
KING QUEST 6	VF 289
KING'S QUEST I - SIERRA -	MF 129
KRUSTY'S FUNHOUSE	MF 89
LEISURE SUIT LARRY I - SIERRA -	MF 129
LEMMINGS II -THE TRIBES-	MF 99
LEMMINGS DOUBLE PACK	MF 109
LE ROI LION	VF 249
LORDS OF THE REALM	VF 279
LORDS OF THE REALM A1200	VF 309
LOTUS TRILOGY	MF 99
LURE OF THE TEMPTRESS	VF 109
MAGIC BOY	MF 189
MAITRES DE L'AVENTURE	VF 169
MANCHESTER UNITED	149
MC DONALDLAND	MF 89
MONSTERBUSINESS	MF 109
MORTAL KOMBAT I	MF 109
MOTORHEAD	VF 89
NICK FALDOS GOLF	MF 109
OSCAR	MF 199
OSCAR AMIGA 1200	MF 259
OVERLORD	VF 255
PAPERBOY 2	MF 99
PARASOL STARS	MF 119
PINBALL FANTASIES	169
PINBALL ILLUSION A1200	MF 249
PIRATES	MF 109
POLICE QUEST II	MF 149
POPULOUS II	149
POWERMONGER	149
PREMIER MANAGER 2	129
PUGGSY	MF 225
PUSH OVER	MF 109
REACH FOR THE SKIES	135
RISE OF THE ROBOTS	VF 269
RISE OF THE ROBOTS A1200	VF 289
ROBINSON'S REQUIEM	VF 139
R TYPE II	89
RUFF'N TUMBLE	MF 139
RYDER CUP AMIGA 1200	MF 235
SENSIBLE SOCCER 92/93	MF 155
SETTLERS	VF 299
SHUTTLE	MF 89
SKIDMARKS	MF 119
SHADOW FIGHTER	MF 149
SIERRA SOCCER	MF 129
SIM CITY 2000 A1200 (4Mo RAM)	VF 265
SIM LIFE A1200	MF 259
SOCCER KID	139
SPACE CRUSADE	MF 99
SPACE HULK	MF 199
STARLORD	VF 269
STELLAR 7	MF 119
SUBWAR 2050 A1200	VF 249
TERMINATOR 2 ARCADE GAME	MF 89
THEME PARK	VF 279
THEME PARK A 1200	VF 285
TORNADO	149
TURRICAN III	MF 119
UFO - MICROPROSE -	VF 229
WAXWORKS	VF 99
WING COMMANDER 1	139
WIZ 'N LIZ - PSYGNOSIS	MF 229
WOLFCHILD	MF 135
ZOOL II	MF 99

AMIGA CD 32

LIQUIDATION DU STOCK
NOUS CONSULTER POUR CONNAITRE
LES JEUX DISPONIBLE ET LEURS PRIX

MF = MANUEL EN FRANCAIS - VF = VERSION EN FRANCAIS
* LOGICIEL PAS ENCORE DISPONIBLE A LA DATE D'IMPRESSION

RCS PONTOISE B 393 461 082

En cas d'article défectueux, échange immédiat. Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués T.T.C.

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX :		Port	
		Total	

FRAIS DE PORT France : 30 F ⟶ Livraison 24/48 h

DOM + CEE + Suisse : 60 F TOM : 90 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au-delà de 800F PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

Commandez* par téléphone (1) 39 87 09 90 ou fax (1) 39 85 88 80

OUI Cochez si vous êtes présent à cette adresse tous les jours entre 8 h et 12 h ➜ pour livraison en 24 h

Nom ....

Adresse ....

....................Tél : ....

Code postal....................Ville ....

Règlement :

❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (pour un Euro-chèque ajoutez 40F)

❑ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement

❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Date d'expiration :......./...... Signature obligatoire ....



Here



- Secret
- Lave
- Acide gris
- Acide rouge
- Glace
- Eau

- Wings of wrath
- Tome of power
- Ring of invincibility
- Bag of holding
- Mystic urn
- Chaos device
- Morph ovum
- Enchanted shield
- Silver shield
- Map Scroll
- Shadow sphere
- Torch
- Bomb of the ancient
- Crystal vial
- Gauntlets
- Ethereal Crosbow
- Dragon Claw
- Hell Staff
- Phoenix Rod
- Mace of spheres

- Clé bleue
- Clé jaune
- Clé verte
- Début de niveau
- Fin de niveau

Attention, selon le niveau de difficulté, les objets disponibles varient (plus d'objets pour plus de difficulté). Ces plans correspondent au niveau de difficulté maximal sans résurrection de monstres : «Thou art smite meister».

Allez hop! Suite et fin de la solution consacrée à Heretic. Si après ça vous restez encore bloqués, on ne peut plus rien pour vous.

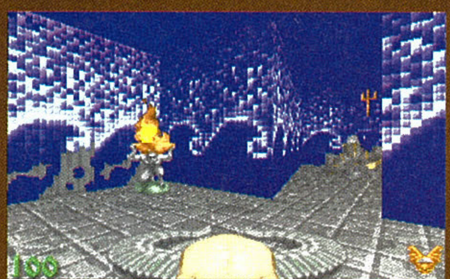


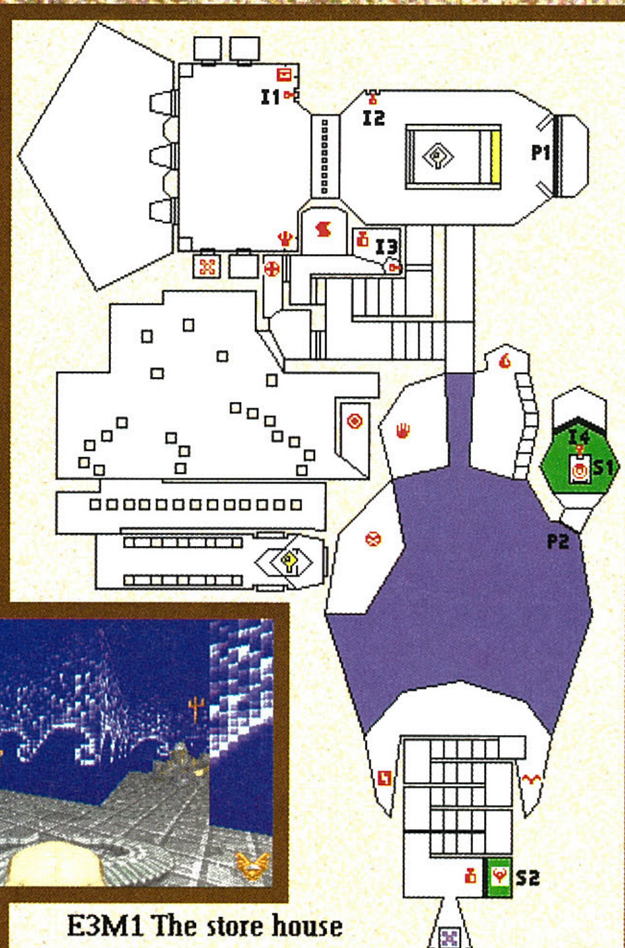


Histoire 3 • The dome of D'sparil

Niveau 1: E3 M1 The storehouse (secrets: 2, clés: 2)

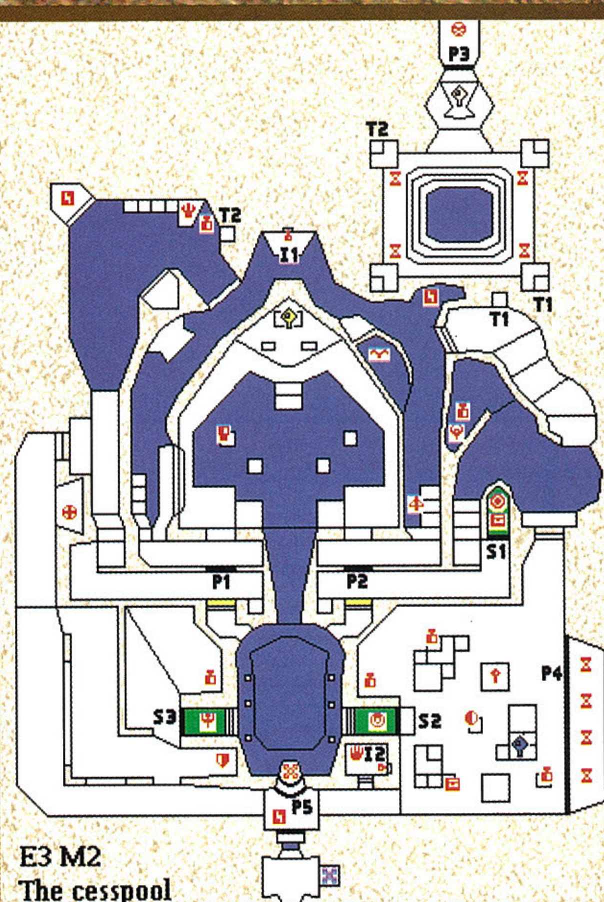
- Notez qu'on ne peut accéder aux disciples qui vous bombardent dans la cour de départ sans tricher.
- Actionnez I1 pour lever la herse qui ferme la cour. Passez la herse et utilisez l'interrupteur I2 pour abaisser les quatre piliers dans la cour de départ.
- Allez au lac récupérer le maximum de munitions et de fioles de vie (courez pour éviter les attaques de l'»Iron Leech»). Montez l'escalier pour récupérer la torche. Sautez sur l'autre plate-forme à l'endroit où elle est la plus proche (sud) pour récupérer les gantelets et la «shadow sphere». Vous êtes à présent équipé pour récupérer la clé jaune.
- Pour passer le cap difficile du couloir rempli de «weredragons», il faudra foncer sur les monstres avec les gantelets en action. La clé jaune en votre possession, allez chercher la clé verte. Attention, le fond de la salle à la clé verte contient un déclencheur qui ouvre P1 et ses guerriers fantômes.
- Allez actionner I3 qui libèrera P2. Allez en P2 et actionnez I4 ; le mur du fond va alors s'ouvrir, et le niveau d'eau du bassin montera pour rendre possible l'accès au complexe sud du lac.
- Allez récupérer les ailes et le livre de puissance au sud. Les ailes vous aideront à atteindre S1 et l'anneau d'invincibilité en haut de la colonne.
- Si les «Iron Leech» vous causent des ennuis, attirez celle du lac dans l'escalier du complexe sud, utilisez le «chaos device» pour éviter d'être pris en sandwich. Revenez à cet escalier et utilisez les gantelets avec le livre de pouvoir. C'est suffisant pour tuer les deux liches et les autres monstres de ce secteur. Sondez le mur en S2 pour récupérer un «hell staff».





E3M1 The store house

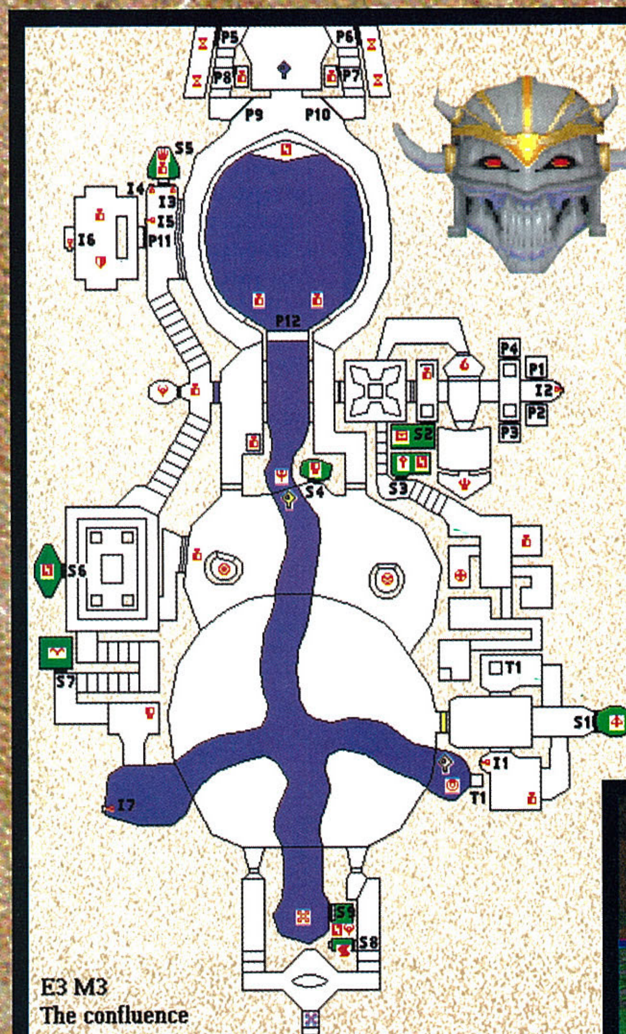




Niveau 2: E3 M2 The cesspool (secrets: 3, clés: 3)

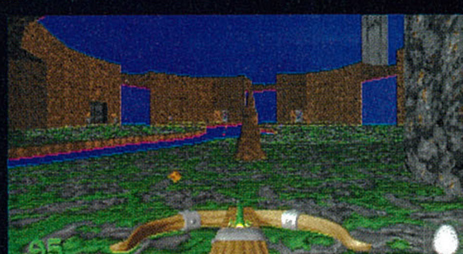
- Allez actionner I1 pour libérer la clé jaune (au nord du bassin de départ après le tunnel).
- Avec la clé adéquate, passez la porte est jaune. L'ouverture d'une porte jaune libère les passages P1 et P2. Allez à l'est, au nord et touchez le pan de mur nord (aigle) pour accéder à S1.
- Remontez toujours au nord, passez la mare aux ophidiens, puis prenez le téléporteur T1. Restez à l'abri du téléporteur pour détruire commodément les disciples. Dans cette nouvelle salle, se trouve la clé verte (attention, sa prise ouvre P3 !). Le téléporteur nord-ouest mène dans la section inondée nord-ouest du niveau. Pour revenir à la salle à la clé verte, sautez à nouveau sur le téléporteur à partir de l'escalier.
- Allez à la porte est verte. Dans la salle aux caisses, sautez de tas en tas pour obtenir les objets. Sautez sur le rebord à la carte, sondez le mur à cet endroit pour ouvrir S2 (attention à l'ophidien !).
- Grimpez sur le plus haut tas pour récupérer la clé bleue. Fourbissez vos armes (invincibilité, etc.) car l'avant-dernière marche déclenche l'ouverture de P4, cachant une salle bourrée de disciples.
- Au sud de la salle aux caisses, prenez le couloir partant vers l'ouest. À peine entré, P5 va s'abaisser, libérant un ophidien. Continuez vers l'est et ses disciples, et palpez le mur en S3 pour tuer le dernier ophidien et obtenir un «phenix rod».
- Revenez sur vos pas. Allez activer I2 dans la petite pièce, à côté de la salle aux caisses, pour libérer la porte de sortie de niveau. Prenez vos précautions car il y a un comité d'accueil !



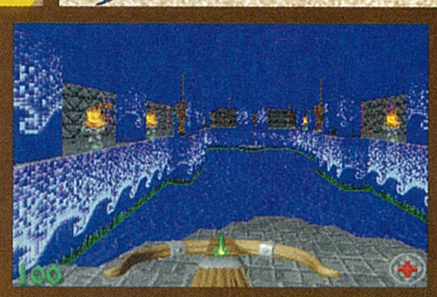


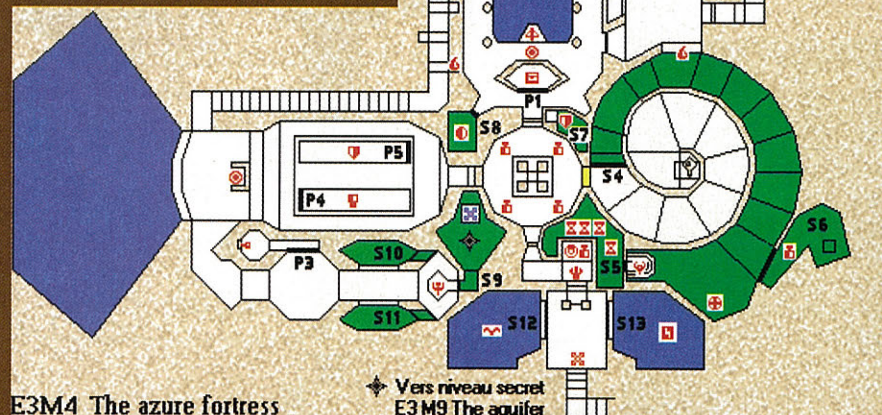
Niveau 3: E3 M3 The confluence (secrets: 9, clés: 3)

- Sautez en bas de la cascade et débarrassez-vous de l'»Iron leech». Allez chercher la clé jaune sur le bras de rivière nord. Attention, sa prise ouvre P1 et P2 et libère des ophidiens.
- Passez la porte jaune, sondez le mur le plus à l'est pour ouvrir S1. Actionnez I1 pour libérer le téléporteur dans la pièce nord. Ce télétransporteur mène à la clé verte.
- Allez à la porte verte est. Entrez et prenez la première porte à droite. Prenez par la porte est dans la salle au pendu. Juste après, sondez le mur sud pour ouvrir S2. Soyez prêt lorsque vous actionnerez I2, car P1, P2, P3, P4, P9, P10 vont s'ouvrir, libérant des occupants pas très amicaux.
- Retournez à la salle au pendu, prenez le couloir sud. Au premier coude, actionnez le pan de mur décoré d'un trident, pour découvrir S3.
- Sortez de la salle au pendu à l'ouest. Remontez le long du grand bassin, vers le complexe de salles au nord. Passez par P10, vous trouverez la clé bleue. La prise de cette clé ouvre les pièces P5, P6, P7, P8.
- Faites le tour du bassin et descendez au sud par le côté ouest. Arrivé proche de la porte verte, prenez la flasque de cristal sur un piédestal pour ouvrir la salle S4 et son urne de vie.
- Allez à la porte bleue, passez-la, puis remontez plein nord. Examinez le pan de mur entre les 2 interrupteurs pour accéder à S5.
- Actionnez I5 pour ouvrir P11, nettoyez la salle puis utilisez I6 pour ressortir et abaisser l'escalier donnant accès au complexe des salles sud.
- Employez I3 pour ouvrir P12 et le commutateur I4 pour abaisser la margelle du bassin circulaire.
- Dirigez-vous vers le complexe sud. Dans la salle aux quatre piliers et au marteau-pilon, sondez la bannière rouge, sur le mur ouest, pour trouver S6.
- De la salle aux quatre piliers, prenez l'escalier sud. Arrivé sur le palier en haut de l'escalier, palpez le mur (crâne) pour ouvrir S7.
- Dans la partie haute de la cascade, actionnez I7 pour ouvrir les deux portes frappées d'un trident (dans l'espace aux trois cascades).
- Franchissez la porte au trident sud-est. Sondez le mur ouest (aigle) pour accéder à S8. Utilisez l'interrupteur pour appeler l'ascenseur. Montez sur la partie haute en S9. Sondez la partie nord du mur ouest pour arriver au bassin alimentant la troisième cascade. Passez à nouveau une des portes «trident». Allez à la salle centrale, tuez l'»Iron leech». Montez sur l'autel en forme de larme pour libérer le téléporteur de fin de niveau.



heretic





Niveau 4: E3 M4 The azure fortress (secrets: 13, clés: 2)

– Éliminez les disciples des salles à l'est et à l'ouest, allez au nord et actionnez l'interrupteur. Sautez dans la cavité nord qui va apparaître à mi-descente. Sautez en bas et avancez dans le couloir, un mécanisme va ouvrir S12 et S13. Continuez. Arrivé dans la salle aux piliers animés, prenez le téléporteur central qui ramène au début de niveau.

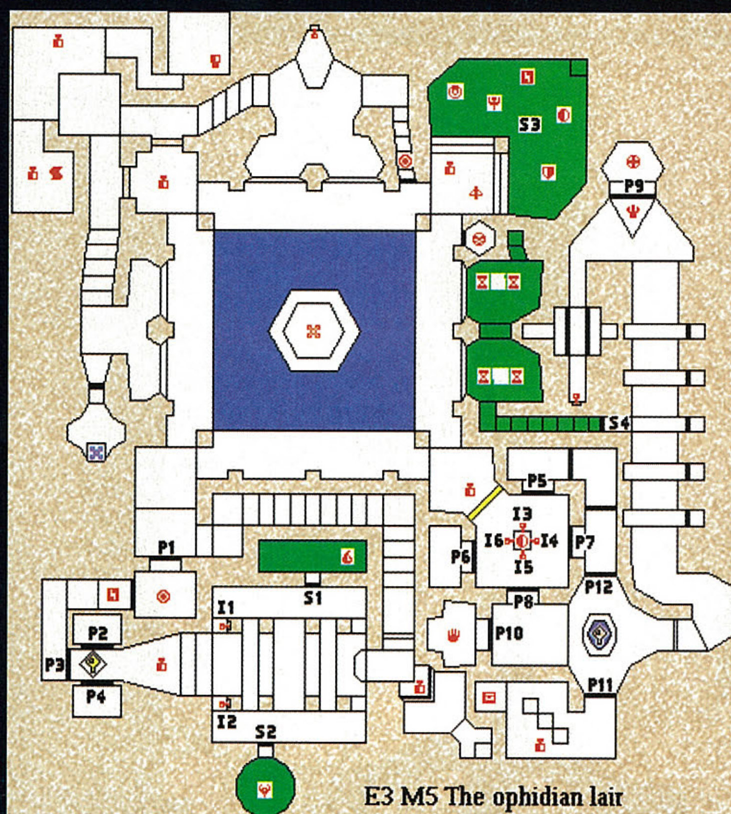
Récupérez les objets accessibles en S12 et S13 et retournez à la salle aux piliers animés.
– Passez par la porte nord pour accéder à la piscine. Descendez les marches de la piscine, un déclencheur dévoilera S1. Traversez la piscine en nage «rapide» jusqu'à l'arbalète. P1 va alors s'ouvrir.
– Passez la porte au coin sud-est de la salle à la piscine. Allez encore à la porte au coin sud-est. Remontez au nord et palpez le mur nord en S2. Continuez au nord, sautez de la hauteur à l'œuf. Attention, le plafond à la croisée des couloirs est de type «écraseur». Au nord, la récupération des gants ouvrira P2.
– À la croisée, prenez le couloir ouest. Juste avant la porte, examinez la colonne au trident, pour ouvrir S3. Continuez vers l'ouest, voici enfin la clé jaune.
– Allez à la porte jaune. Descendez l'escalier en spirale pour récupérer la clé verte. Sa prise va ouvrir la partie S4. Allez-y et redescendez l'escalier dans l'autre sens (comité d'accueil musclé !). Montez sur l'autel au «hell staff». Sondez le mur décoré d'une «colonne vertébrale» pour ouvrir S5.
– Ressortez de S5 et courez en S6 (ouverture couplée à la porte S5). Prenez le téléporteur qui expédie en S7. Utilisez le nouveau téléporteur pour arriver en S8. Appuyez sur le mur au trident pour retourner à la salle à la piscine.
– Allez à la porte verte, désinfectez l'endroit (trois liches, plein de dragons-garous, que des nuisibles...). Prenez le couloir au sud, à côté du bassin aux liches. Arrivé au bout, ramassez le «phenix rod» pour ouvrir P3, P4 et P5.
– Dans P3, actionnez l'interrupteur pour ouvrir S9 (accès vers le niveau secret «the aquifer») et P6 (fin de niveau normale). Dans la salle hexagonale, palpez les pans de mur en S10 et S11. Lorsque vous explorerez le couloir, juste au nord du bassin aux trois liches, attention, l'exploration de la première niche fait sortir les monstres des neuf autres.

Niveau 5: E3 M5 The ophidian lair (secrets: 4, clés: 2)

– Dès le départ, pour éviter de faire une superbe cible en milieu de salle, bougez ! Traversez le bassin et réfugiez-vous temporairement dans le coin nord-ouest, puis allez au coin sud-ouest. Attention, votre entrée provoquera l'ouverture de P1 et la sortie d'ophidiens. Montez l'escalier, continuez le couloir et traversez la salle aux braseros vers l'ouest.
– Utilisez les commutateurs I1 et I2 pour accéder respectivement à S1 et S2. Allez prendre la clé jaune, mais reculez-vous rapidement, car le fait de la prendre provoque l'ouverture de P2, P3, P4 et l'arrivée des occupants.
– Une fois les raseurs calmés, placez-vous de dos à l'autel et reculez en regardant le vitrail en fond de salle. Dès qu'il s'ouvrira, courez vers lui (attention aux disciples !). Il mène dans une salle avec un téléporteur. Ce téléporteur permet de rejoindre S3. Mais comme S3 contient quelques joyeux drilles (heu, un molautaure, trois «Iron leech», heu...). Il vaudra mieux les «apprivoiser» (la combinaison «mace of spheres, tome of power» donne un calmant efficace) au travers de la grille qui donne sur le grand bassin, avant d'aller séjourner en S3.
– Rejoignez la porte jaune en passant par P3 et son ascenseur. Dans la salle aux quatre interrupteurs, I3 ouvre P6, I4 ouvre P8, I5 ouvre P5, I6 ouvre P7.
– Allez dans P8, où se trouve la clé verte bloquée pour l'instant. Passez la porte en bois. Dans le couloir aux bannières remontant au nord, allez dans le troisième renfoncement du mur est pour ouvrir le passage S4. Prenez le téléporteur au bout, puis retournez au couloir aux bannières. Attention, la prise de la griffe de dragon ouvre P9.



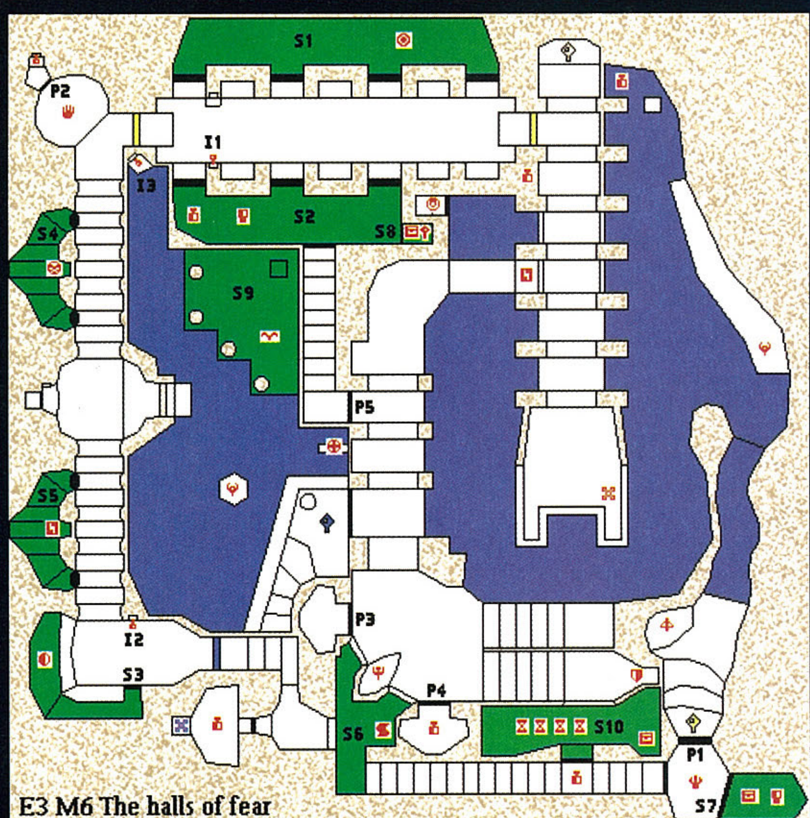
– Aller au fond du couloir étroit à l'ouest. Actionnez le commutateur. Il va libérer la clé verte mais aussi, 2 salles mal fréquentées juste à côté et cinq alcôves secrètes (habitées) du couloir.
– Allez chercher la clé verte, mais préparez-vous à un peu de sport ; en effet, sa prise ouvre les salles P10, P11,

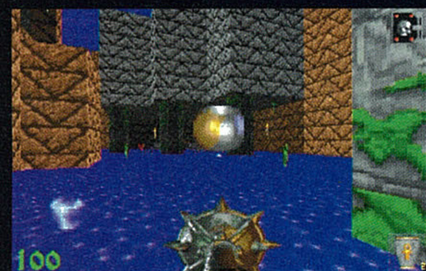


P12 et la descente de la colonne aux interrupteurs. Attention en P11, la prise du sac à dos provoque l'atterrissage de quelques fâcheux.
– Allez à la porte verte nord. Prenez l'escalier de droite et actionnez le commutateur pour ouvrir l'accès au téléporteur de fin de niveau dans le couloir au sud de la porte verte ouest.

Niveau 6: E3 M6 The halls of fear (secrets: 10, clés: 3)

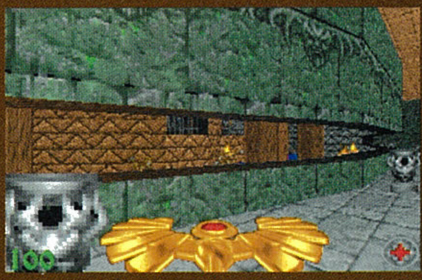
- Sautez à l'eau vers l'est. Nagez vers le sud-est et prenez le tunnel inondé. Récupérez la clé jaune au bout, mais soyez prêt, la porte P1 cachant un «Iron leech» va s'ouvrir. Remontez tout au nord du lac, vous trouverez un téléporteur ramenant au point de départ.
- Allez à la porte jaune, passez-la. Allez actionner I1 pour ouvrir 7 portes donnant sur S1 et S2 et déverrouillez les portes jaunes.
- Passez la seconde porte jaune et foncez à l'extrême sud. Un faux mur entre les deux bannières bleues cache l'entrée vers S3 et quelques ophidiens.
- En ressortant de S3, actionnez I2 pour ouvrir P2 au nord. Allez en P2, actionnez l'interrupteur qui libère la clé verte.
- Allez chercher la clé verte et dirigez-vous vers la porte verte. Le franchissement de cette porte ouvrira S4 et S5 et vous aurez droit à une bataille générale (un molotaur et ses comparses).
- Une fois le lac assaini, allez en I3 et actionnez-le pour faire descendre les marches d'accès à la clé bleue (sud du lac). Ramassez la clé. Cette action et un déclencheur sur la plate-forme abaissent alors le niveau du lac, donnant accès à S9 (ramassez tous les objets du lac avant d'utiliser I3).
- Passez la porte derrière la clé bleue et allez au sud. La prise du «phenix rod» ouvrira P3 et P4 (pleines de disciples). Allez à présent à la porte bleue (vous pouvez passer par P5, mais il y a deux liches cachées).
- L'utilisation de la porte bleue va ouvrir S8 et abaisser les meurtrières encadrant le site du «phenix rod». La porte bleue passée, vous accèderez à S6. Descendez à présent l'escalier vers l'est. Arrivé au palier avant que l'escalier remonte, palpez le mur nord pour appeler un ascenseur qui mène en S10.
- Retournez dans l'escalier et allez jusqu'au mur est, sondez-le. Il s'ouvrira avec S7. Allez en S8, puis retournez vers le point de départ du niveau, passez la première porte jaune. Allez au sud et montez sur la passerelle immédiatement à droite. Sautez dans l'eau vers le nord. Sondez le pan de mur au coin nord-ouest (carquois). Prenez le téléporteur découvert pour rejoindre la corniche. Vous pouvez rejoindre le téléporteur de fin.

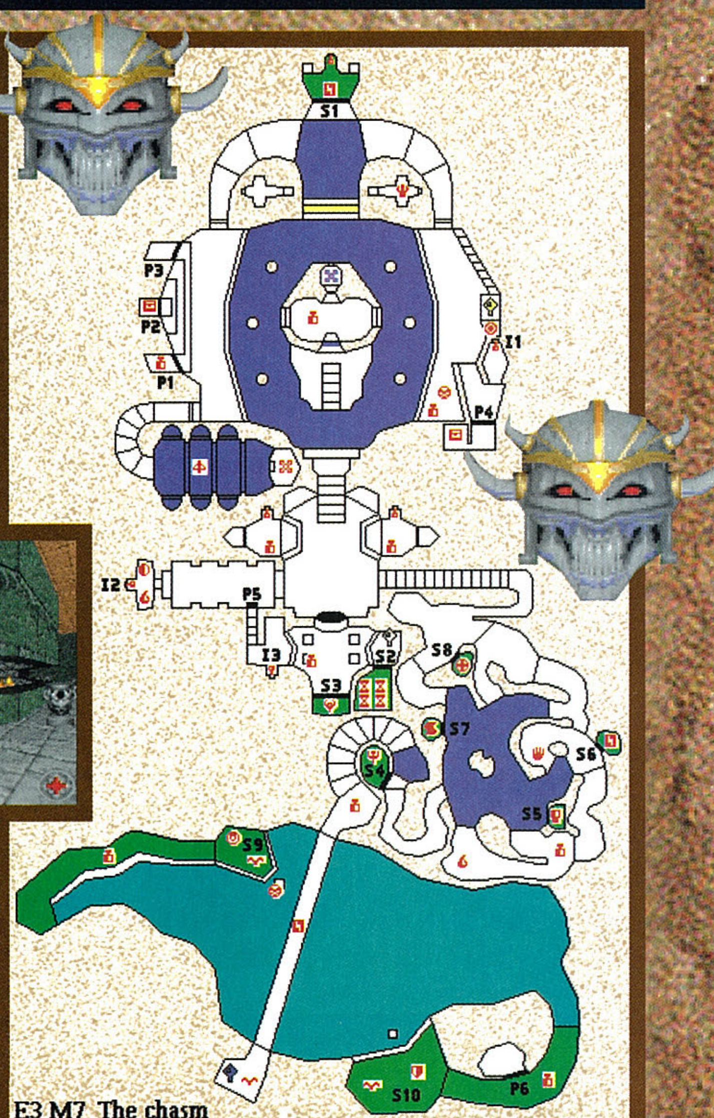




Niveau 7: E3 M7 The chasm (secrets: 10, clés: 3)

- Traversez rapidement vers l'ouest. Une fois dans la salle à la grande meurtrière, montez les marches pour prendre le sac à dos. Cela ouvre P1, P2, P3. Passez la porte au nord. Traversez la mare vers l'est et descendez au sud.
- Dans la salle est à grande meurtrière, allez tout en bas au sud. Après un coude, un couloir mène à l'interrupteur I1 qui libère la première marche de l'escalier menant à la clé jaune, mais qui ouvre aussi P4.
- Récupérez la clé jaune et allez à la porte associée. Utilisez le bord de l'escalier pour monter sur le rebord en face de la porte jaune. Sondez les reliefs pour ouvrir S1 (dragons-garous !). L'interrupteur libère une série de téléporteurs chaînés menant dans les deux petites salles en croix.
- Passez la porte jaune et traversez complètement le bassin dans la direction sud. Montez l'escalier et dirigez-vous vers la salle aux colonnes, immédiatement à droite. Au fond, utilisez I2 pour ouvrir P5. Vous pourrez ainsi détruire le molotaur sans trop d'ennuis et activer I3 qui ouvre le mur sud de la salle principale. Allez à ce nouvel endroit.
- Le téléporteur nord-est mène dans la niche surélevée est de l'entrée. Actionnez l'interrupteur pour valider un nouveau téléporteur. Retournez aux téléporteurs.
- Le téléporteur sud-est mène à la clé verte, prenez-la et sondez le mur sud de l'alcôve pour ouvrir S2.
- Le téléporteur nord-ouest mène à la niche surélevée ouest de l'entrée. Actionnez l'interrupteur et allez au dernier téléporteur (S-O) puis prenez la flasque de soins, cela ouvrira S3.





(suite au verso)

Heretic

Questions/Réponses

– Comment liquider les affreux de fin d'histoire, sans tricher ?

– Les têtes géantes :
Assez faciles à éliminer si vous disposez d'un obstacle (mur, etc.) servant d'écran. Restez à distance pour éviter les tornades et utilisez une arme à fort impact (arbalète, baguette «phenix»), tirez quelques salves et mettez-vous à l'abri pour éviter la riposte ennemie. Recommencez jusqu'à destruction du monstre. Attention aux tirs de missiles bleus qui se fragmentent et rebondissent sur les murs ; on évite les fragments en s'arrangeant pour que le tir ennemi ne puisse toucher un mur proche (se placer derrière un obstacle à l'entrée d'un tunnel faisant face aux monstres). Si vous aimez la boucherie, l'utilisation d'un livre de puissance (power book) et des gantelets permet d'attaquer au corps à corps ce type de monstre, car il n'est pas très mobile.

– Les minotaures :
Puissants et rapides, les maulotaures sont une nuisance à ne pas prendre à la légère. Déplacez-vous en courant, ramassez sans vous arrêter tous les objets possibles (recharges armes, bonus vie, etc.). Attirez les minotaures dans la mare au fond de la petite dépression en cratère. Il est très difficile d'en sortir, quand on a l'intelligence d'un monstre ! Double avantage : les monstres seront confinés dans un espace restreint (plus de charge furieuse de minotaure à craindre, glups...) et une bonne partie de leurs tirs va buter sur le bord supérieur de la cuvette. Placé à distance, proche d'un abri, arrosez-les avec les armes les plus puissantes. Autre truc facile : attirez un minotaure sous le pressoir dans la salle secrète, vous aurez la joie de le voir proprement et rapidement écrabouillé.

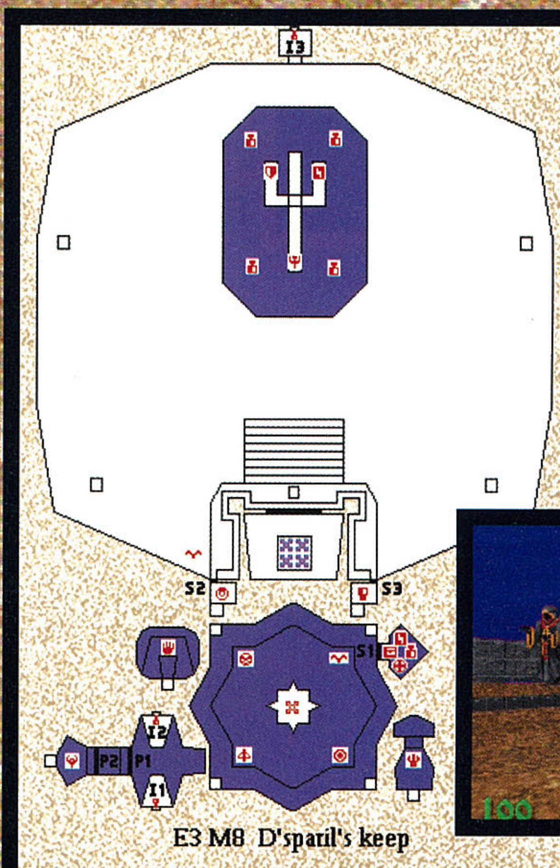
– D'sparil et son lézard géant :
On n'est pas le général en chef d'un univers bourré d'entités malfaisantes pour rien. Vous risquez de passer un sale quart d'heure avec D'sparil. Plus que jamais, courez sans arrêt et ne vous arrêtez que le temps nécessaire pour tirer. La destruction du lézard-monture n'est pas trop difficile, en tirant à distance et en se déplaçant sans arrêt. Gardez les munitions les plus puissantes («phenix rod») pour l'étape suivante quand le lézard sera mort. Une fois l'horrible bête morte, D'sparil appelle alors ses disciples volants à la rescousse. Détruisez-les avec discernement. En effet, D'sparil peut apparemment en invoquer autant qu'il veut, mais ne le fait que quand il n'y en a plus que deux ou trois. Moralité, ramenez leur population à cette valeur et CONCENTREZ-VOUS sur le chef. Lorsque vous serez à court de munitions ou faible en vie, utilisez les ailes pour atterrir rapidement et successivement sur les deux corniches du bâtiment, vous y trouverez des munitions ; et dans les deux salles secrètes : un anneau d'invincibilité et une urne de vie très utiles. Les corniches sont également les seuls endroits un peu protégés de ce niveau ; soufflez donc un peu avant la prochaine attaque. Employez les «tome of power» avec d'autres armes que le bâton «phenix» ; le lance-flammes oblige à se rapprocher et à rester sur place pour viser efficacement, ce qui n'est pas très bon, face à un adversaire qui se téléporte comme il respire. À chaque fois que vous entendrez le bruit très caractéristique du départ d'un éclair lancé par D'sparil, n'oubliez pas de bouger à vitesse maximale.

– Comment exploiter efficacement objets et armes ?
Pour les objets transportables, quel que soit le nombre d'objets d'un même type possédés, le passage d'un niveau à l'autre ne laisse qu'un seul objet, donc pas d'avarice inutile. Apprenez à connaître les valeurs en points de vie ou munitions de chaque objet et utilisez-les rationnellement (pas la peine de gâcher une fiole à 25 points de vie si vous avez 96 en vie). Utilisez les œufs magiques (monstres de fin de niveau insensibles) de loin. En effet, cette arme nécessite un recul pour exploiter au mieux l'effet multiplicateur. Si vous êtes faible en vie et devez combattre, l'utilisation d'un «tome of power» associé aux gants pompera à votre bénéfice l'énergie vitale des monstres. Cette arme a tendance à suivre automatiquement l'ennemi une fois touché, ne manipulez pas les touches de direction si vous attaquez un monstre lent, il restera dans le champ électrocutant.



Niveau 7 (suite)

- Allez à la porte verte. Descendez l'escalier, traversez les cavernes, passez le lac souterrain dans la direction sud-ouest. Prenez le couloir aux stalactites marrons au plafond. Juste après la petite mare, sondez le pan de mur ouest pour ouvrir S4.
- Arrivé au pont du lac d'acide, traversez en crabe pour ne pas glisser (contrez la force en sens inverse) pour arriver à la grotte à la clé bleue.
- Utilisez les ailes pour voler vers la partie ouest du lac d'acide. Vous allez accéder au premier (S9) des deux nids de monstres qui vous ont mené la vie dure pendant votre séance de patinage. Un peu de ménage, rechaussez vos ailes et dirigez-vous vers l'est du lac (franchir le pont) pour atteindre S10. Attention, à votre retour P6 s'ouvrira sur quelques ophidiens.
- Traversez à nouveau le lac et repartez vers le nord. Dans le réseau de grottes, S5, S6, S7, S8 se sont ouverts lors de la prise de la clé bleue.
- Dirigez-vous vers la porte bleue, l'interrupteur de fin de niveau et ses liches.



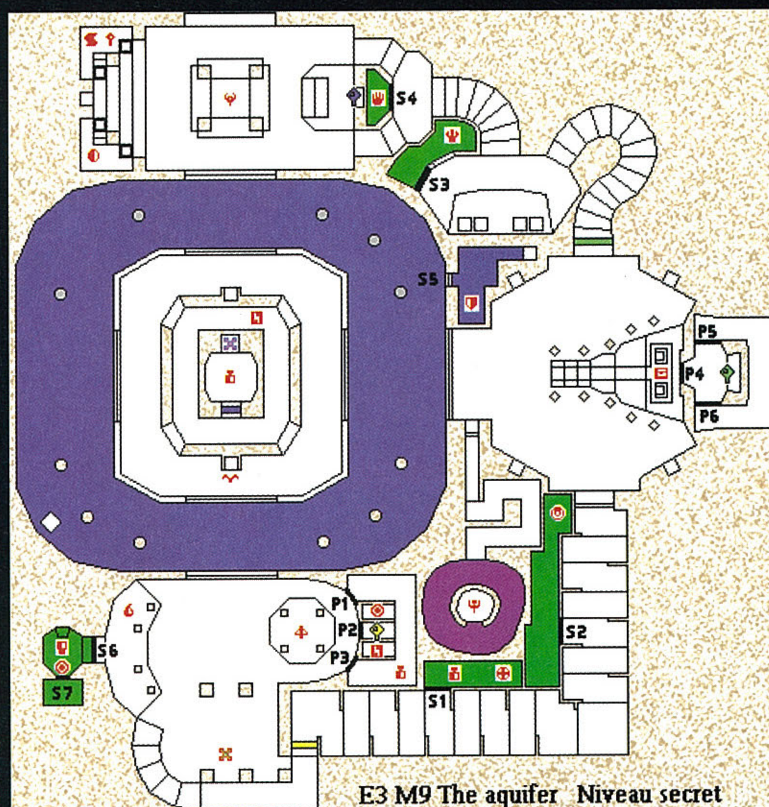
E3 M8 D'sparil's keep

Niveau 8: E3 M8 D'sparil's keep

- Sautez en bas de la plate-forme de départ. Utilisez les ailes pour rejoindre la corniche entourant la salle.
- Cherchez le pan de mur avec une aération pour ouvrir S1.
- Prenez successivement les téléporteurs dans l'ordre où ils vont s'ouvrir. Dans la troisième salle visitée (sud-ouest), actionnez I1 et I2 pour ouvrir P1 («Iron leech») et P2. À la sortie de cette salle, le dernier téléporteur ouvert (nord-est) mène à l'arène de la confrontation finale.
- Vous êtes transporté sur la branche centrale d'un trident géant, récupérez tous les objets avant d'en sauter.
- Combattez à distance, en vous déplaçant à vitesse maximale. Quand vous vous sentirez faiblir, utilisez les ailes pour vous poser sur la corniche du bâtiment. Chaque côté abrite une salle secrète. En S2, le téléporteur vous expédiera sur le trident, alors qu'en S3 vous retournerez à la salle inondée en étoile.
- Une fois D'sparil transformé en squelette, actionnez I3 au nord pour créer l'accès menant au téléporteur final. Vous n'avez plus qu'à monter l'escalier en héros et vous jeter triomphalement dans le téléporteur.



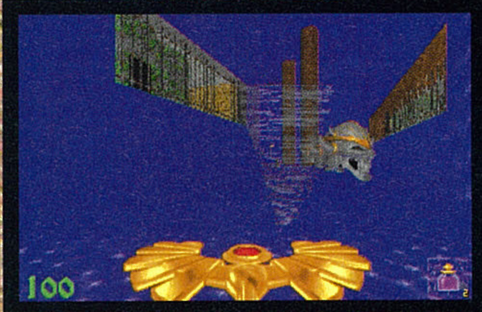




Niveau 9: E3 M9
The aquifer, niveau secret (secrets: 7, clés: 3)

- Allez au nord. Prenez l'arbalète. Cet acte va vous premettre d'ouvrir P1, P2, P3 et de rendre accessible la clé jaune. Prenez-la et allez à la porte jaune.
- Passez la porte jaune et avancez vers l'est. Arrivé à l'arcade obscure clignotante, sondez le mur nord pour ouvrir S1.
- Ressortez et continuez le couloir vers l'est. Juste après le virage menant au nord, examinez le mur ouest à la recherche d'un symbole «tête ailée» pour ouvrir S2.
- Reprenez le couloir vers le nord. Arrivé dans la salle aux deux trônes, montez sur l'estrade pour prendre le sac à dos. P4 va s'ouvrir, dévoilant la clé verte (avec quelques disciples en prime). La prise de la clé ouvre P5 et P6.
- Le couloir au coin sud-ouest de la salle mène à un «phenix rod» fortement défendu.
- Passez la porte verte. Arrivé dans la pièce aux quatre présentoirs cubiques rouges, montez sur celui qui est le plus à l'ouest et courez dans le passage S3 qui va s'ouvrir.
- Prenez l'escalier descendant au nord. Arrivé en bas, actionnez le mur au trident d'or pour ouvrir S4.
- Allez dans la salle à l'ouest. Elle recèle la clé bleue. Le fait de la prendre abaisse quatre colonnes libérant les disciples de deux salles situées sur le mur ouest.
- Utilisez le téléporteur pour atteindre la partie centrale (porte bleue) du bassin géant. Explorez le bâtiment, puis rendez-vous au téléporteur sud. Il vous mènera dans le bassin au milieu des quatre «Iron leech» !! Débrouillez-vous pour les amadouer.
- Au coin nord-est, vous remarquerez une porte «liquide», elle donne sur S5. Visitez-le et prenez le téléporteur. Il va vous ramener au point de départ, mais la pièce S6 s'est ouverte sur le mur ouest. À l'intérieur, le mur sud cache S7.
- Refaites le tour pour rejoindre la porte bleue et le téléporteur final (il reste quelques liches).





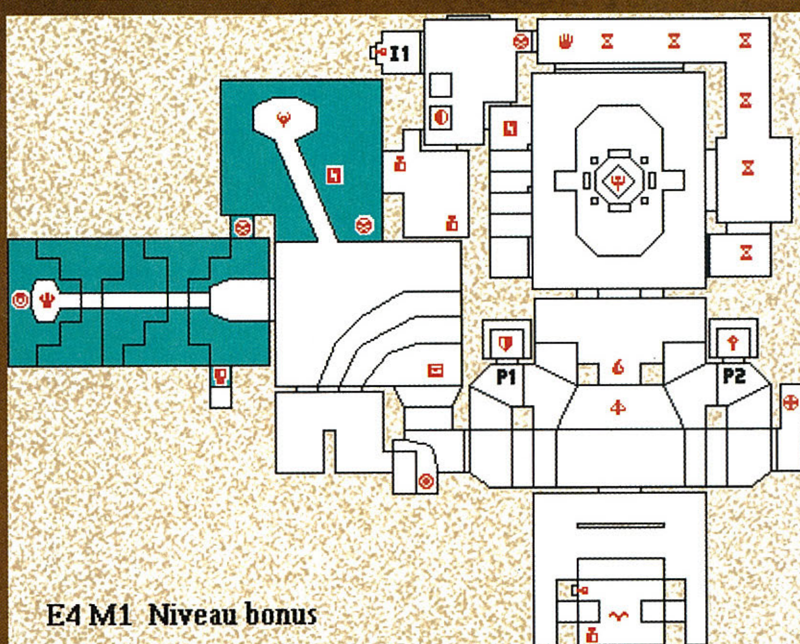


Histoire 4 • Bonus level

Niveau 1: E4 M1 The bonus level
(secrets: 0, clés: 0)

- Ce niveau n'est pas accessible normalement. Il faut employer le mot clé : ENGAGE41 (qwerty) pour y accéder.
- Au début, reculez et réfugiez-vous dans un recoin pour tirer à distance les agresseurs. Une fois tranquille, revenez au point de départ. Partez en avant, et vous tomberez pile sur l'arbalète.
- Sautez dans le trou, au sud du point de départ, pour récupérer les ailes. En volant, vous obtiendrez les objets en P1 et P2.
- Dans la salle au coin nord-ouest, utilisez I1 pour abaisser la colonne utile pour sauter sur l'œuf voisin.
- Dans la salle au «phenix rod», prenez l'ascenseur au coin sud-est et sautez par la fenêtre sur la baguette «phenix».

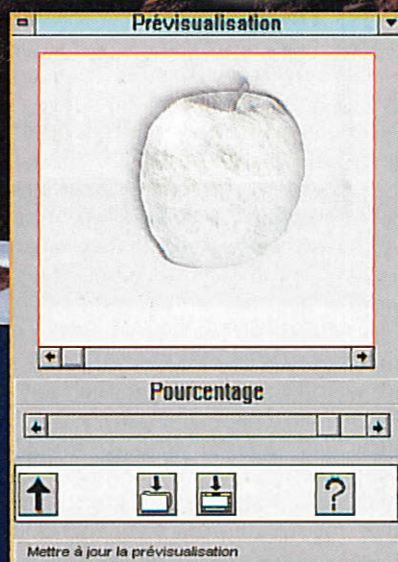




Solution réalisée par Xioxio Xioxioxio guerrier de l'ordre des casseurs de sprites • Mise en parchemin par Linos, maquettiste niveau sept.

PIXELS

CONTRAIREMENT À CE QUI VOUS ATTEND DANS LE PROCHAIN NUMÉRO, L'ACTUALITÉ DE CE MOIS-CI N'EST PAS CHARGÉE. VOUS AVEZ ÉTÉ NOMBREUX À NOUS ENVOYER VOS ILLUSTRATIONS, CONTINUEZ. PARMI ELLES, BEAUCOUP DE TRES BONNES SURPRISES, COMME VOUS ALLEZ LE VOIR SUR LE CD-ROM.



CONSOLE D'EFFETS VIDÉO PHOTOMORPH 2

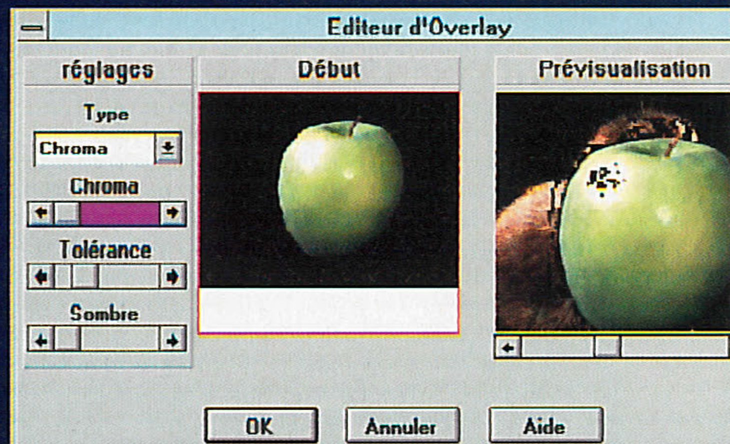
Le premier PhotoMorph avait reçu un bon accueil. Il assurait les transitions entre deux images en employant des effets spéciaux paramétrables (dont du morphing) et permettait surtout de créer en une seule opération une séquence vidéo composée de transitions entre plusieurs couples d'images.

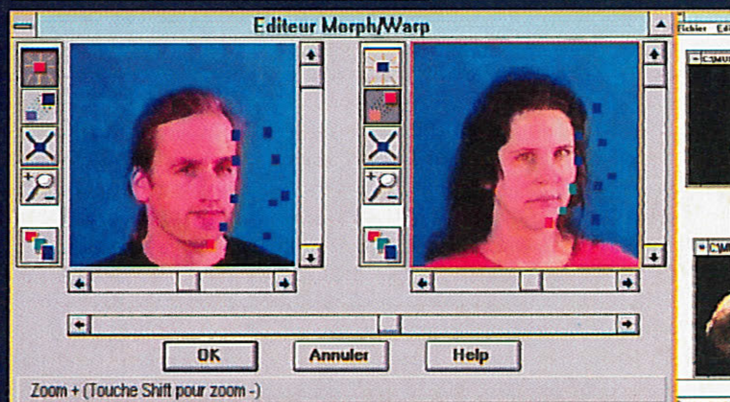
La version 2 de PhotoMorph va encore plus loin. Le logiciel aurait dû s'appeler VideoMorph. Il possède une option pour opérer un morphing entre deux séquences vidéo. C'est le premier du genre en France, dans la mesure où Elastic Reality prend un peu de retard. Mais PM 2 ne se repose pas sur cette seule fonction, et les améliorations sont nombreuses, qu'il s'agisse d'outils supplémentaires ou de filtres vidéo originaux.

L'interface n'a presque pas changé : on ouvre d'abord les images et les séquences vidéo à travailler, puis on commande les opérations de transition depuis une fenêtre de travail centrale. On trouve, dans PhotoMorph, des fonctions pour corriger les images, d'une qualité suffisante pour épargner les allers-retours dans son logiciel de retouche d'images. On peut effectuer des rotations, des modifications de contraste, des conversions de palettes, etc. De nouvelles fonctions sont apparues : pour créer automatiquement un masque alpha basé sur la luminosité, pour coloriser une image à la manière d'une photo ancienne (de couleur sépia), pour créer une mosaïque dont chaque carré est une réduction de l'image originale, etc.

Mais c'est surtout du côté des transitions que PM 2 innove le plus. Le principe de l'interface est de déclarer une image de départ et une image de fin, le type de transition choisi et le nombre d'images à créer. Ces informations sont nommées des séquences. On peut créer autant de séquences que l'on veut pour transformer par exemple une grenouille en bœuf (avec du morphing), puis passer du bœuf à une photo de rôti avec un effet de fondu enchaîné, etc. (NDLR : fondue bourguignonne). PM 2 permet maintenant d'ajouter un masque à la transition, éventuellement animé, et de cumuler jusqu'à trois filtres de transition différents sur la même séquence.

Dans le domaine des transitions, on trouve en premier lieu celles qui transforment une image unique tout au long d'une animation. La «colorisation» opère une transformation des informations chromatiques : la luminosité de l'image ou de la vidéo croît ou décroît suivant l'option retenue, elle perd ses couleurs pour finir en noir et blanc, etc. Vient ensuite la «stylisation» pour changer une photo ou une vidéo en un dessin réalisé avec des crayons de couleur, pour la voir au travers d'un kaléido-





N E W S

Les infographistes de Industrial Light & Magic, la célèbre société d'effets spéciaux de George Lucas, travailleraient en ce moment à la modélisation de singes en images de synthèse. Est-ce pour le remake de La planète des singes (dont il est question en ce moment) ou pour les figurants de la planète natale de Chewbacca ? Il est question d'une visite sur cette planète dans l'un des prochains volets de Star Wars, dont le tournage était prévu pour début 96, aux dernières nouvelles.

Wild Graphics est une lettre d'information mensuelle sur l'image de synthèse (4 F par numéro pour les frais postaux). C'est plein d'articles intéressants sur divers aspects de la 3D. Le problème, c'est que soit les mois rallongent, soit ils ont des problèmes à trouver des articles. Alors, hop, contactez Nicolas Mougel, 6, avenue de la Chasse, 77500 Chelles.

Pacific Data Images, c'est la société américaine que vénèrent tous les inconditionnels de trucages graphiques. Ils avaient été les premiers à faire connaître le morphing au grand public dans une pub pour Chrysler. Ils viennent de réaliser 35 séquences d'effets spéciaux pour Batman 8. Non, attendez, pour Batman 3 (Joel Schumacher, Val Kilmer, Warner Bros, etc.). Le superviseur des effets spéciaux s'appelle John Dykstra (inventeur de la caméra DykstraFlex et auteur des effets de Star Wars 4, 5 et 6). Miam !

HSC ouvre enfin un bureau en Europe, à Londres plus exactement. HSC est la société éditrice de Kai's Power Tools, Bryce, Convolver et Digital Morph, entre autres.

Macromedia commercialise un ensemble de cinq logiciels au sein d'une suite nommée Graphic Design Studio. Cette suite regroupe FreeHand, Macromodel, Fontographer, Pixar et Painter. Elle est disponible pour Mac et PC. Son prix est d'environ 9 500 F TTC.

Faites-nous voir ce que vous savez faire ! Images de synthèse, graphismes créés sous Painter ou TV Paint, textures issues des Kai's Power Tools, ce que vous voulez. Vous pouvez les envoyer par courrier (Joystick, Rubrique Pixels, 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois Perret Cedex) ou par courrier électronique (71154,1447 sur Compuserve, simon@world-net.sct.fr sur Internet). Pour donner votre avis ou nous dire ce qui vous intéresse dans le graphisme informatique, c'est en BAL Spengler sur le 3615 Joystick.

scope, ou n'en retenir que les contours... La «distorsion» torture l'image dans tous les sens, l'enroule sur elle-même, la roule en boule, la disperse... Enfin, «l'étirement» (warping en anglais) est cet effet qui permet d'étirer le nez d'un personnage ou d'agrandir un sourire. PhotoMorph 2 propose trois effets de transition entre deux images ou vidéos. Le morphing de deux séquences vidéo est facile à mettre en œuvre (bien que laborieux à préparer). Avec des images fixes, on déclare les points de contrôle dans la première image et on les déplace pour les faire correspondre dans la deuxième à des éléments similaires. Avec une vidéo, le procédé est le même, mais pour chaque couple d'images ! À utiliser avec parcimonie... Le deuxième effet se nomme «Overlay». C'est celui qui est employé pour incruster dans une image des personnages filmés devant un fond bleu. Il est bien entendu possible de déclarer la couleur transparente et son étendue. Le dernier effet regroupe les transitions les plus communément employées entre deux sources vidéo : fondu, volet, explosion, etc. PhotoMorph 2 exporte au choix au format AVI, FLC ou sous forme d'images indépendantes, après qu'on lui ait indiqué le nombre d'images et la cadence de restitution. Plusieurs pilotes de compression pour l'AVI sont fournis avec le logiciel.

EDITEUR : NORTH COAST SOFTWARE
DISTRIBUTEUR : VIDÉO EDITIONS MULTIMÉDIA

Derek Dela Fuente

INTERVIEW





UNE GRENOUILLE PLUS GROSSE QU'UN BOEUF

Qu'est-on en droit d'attendre d'une super équipe de développement ? Hein ? J'vous l'demande. Eh bien, qu'ils nous émerveillent sans cesse en sortant de bons gros jeux bien innovants. Ça tombe sous le sens. Et si vous regardez autour de vous, il semblerait bien que Bullfrog soit très souvent gagnant à ce petit jeu. Rien d'étonnant. Car la grenouille compte pas moins de 60 collaborateurs passionnés dans son étang... euh, ses locaux de Guilford. D'ici la fin de l'année, ils seront même 75 : ça pullule, ça grouille et des bureaux ont déjà été réquisitionnés, de l'autre côté de la route. C'est que Bullfrog ne se contente plus de sortir des produits de qualité, mais joue aussi la carte de la quantité. Ce n'est pas moins de 7 nouveaux produits qui sortiront dans les 18 prochains mois. Si c'est pas de la rage, ça ! On a voulu en savoir plus, évidemment. Alors on est allé interviewer Peter Molyneux. Il paraît que c'est lui le leader de cette bande de batraciens déchaînés.

INTERVIEW DU BIG BOSS DE BULLFROG

PETER MOLYNEUX

Joy: Nous savons que vous avez une longue liste de jeux en préparation. Tout d'abord, comment abordez-vous la conception des titres ? Est-ce que tout le monde apporte des idées et ensuite vous vous réunissez pour en discuter ?

Peter Molyneux: Nous travaillons d'une manière légèrement différente. À l'exception d'un titre, je suis à l'origine de tous les projets. Mais ce serait pas juste de dire que je suis LE designer de Bullfrog. Et pour cause, quand une idée a été lancée, tout le monde ici apporte son grain de sel, même les gens de l'administratif, de la secrétaire au comptable. En fait, ça fonctionne de la manière suivante : tous les vendredis, nous provoquons une réunion où chaque chef de projet présente son bébé à toute la boîte. Ensuite, on en discute ensemble. En plus, on a la "journée jeu Bullfrog". Tous les six mois, chacun de nous a la possibilité de développer un concept en deux pages. On vote. Si un concept est plébiscité, il passe à l'état de projet. De cette manière, nous pouvons être sûrs qu'un jeu ne se cantonne pas à la vision d'une seule personne - la mienne par exemple. Les avis de chacun sont pris en compte, même en ce qui concerne la manière de présenter les jeux.

Joy: Quel schéma de développement adoptez-vous à partir de l'idée de base ? Vous faites un storyboard, vous commencez à programmer des routines de test ?

P.M.: Quand un concept a été retenu, il doit pouvoir être présenté en deux pages : le "technical design review". C'est mieux ainsi, car il ne faut pas que les choses soient figées avant de commencer la réalisation. Le but du jeu est connu, ainsi que l'histoire, mais nous ne voulons pas nous enchaîner à un storyboard.



Joy: Bullfrog se distingue par la diversité des thèmes abordés dans les jeux. Est-ce que cette originalité, cette variété que l'on retrouve dans tous vos titres est le résultat d'une démarche délibérée ?

"Nous sommes capables d'aborder n'importe quel style de produit."

P.M.: Je suis très heureux que vous me disiez ça. Il y a quatre ans, à l'époque où nous faisions Populous et Powermonger, les gens nous collaient l'étiquette de faiseurs de jeux de stratégie. Nous sommes capables d'aborder n'importe quel style de produits. Ce qui nous intéresse, en fait, c'est qu'il soit intéressant, excitant même, et que nous prenions notre pied en le développant. Tenez, l'année prochaine, nous aurons un jeu de sport, un jeu de rôle, un jeu d'arcade !

Joy: Le moteur 3D de Magic Carpet était vraiment impressionnant. Combien de temps cela vous a pris pour optimiser votre programme ? A-t-il encore été amélioré pour Hi Octane ?

P.M.: Il y a trois ans, j'ai senti que les routines 3D allaient avoir une grande importance. Nous avons alors pris une décision : il faut qu'il y ait un mec chez nous qui s'y consacre entièrement, et que le résultat soit vraiment excellent. On l'a fait, et Magic Carpet en est le résultat. Sinon, Hi Octane tire parti du même moteur. Mais il a été encore accéléré : 200 % plus rapide! On a aussi rajouté des petits trucs sympa. Les ombres interactives, par exemple. Pour les prochains programmes, les choses ne s'arrêtent pas là. Dans notre jeu de "dongeon", nous aurons des sources de lumière interruptibles, un peu comme si on faisait du Ray-Tracing en temps réel. Il y aura aussi la possibilité de plaquer des textures de n'importe quelle forme, et pas seulement en carré : les textures Bézier. C'est vraiment une grosse innovation. C'est clair, nous avons une équipe de recherche et développement qui s'occupe de tout ça et continue à l'optimiser pour toutes les plates-formes.

Joy: Quels types d'outils et utilitaires utilisez-vous ? (Alias, Silicon Graphics, les machines...) Est-ce que vous développez en interne votre propre boîte à outils ?

P.M.: Effectivement, nous nous servons d'Alias, de Wavefront et de Softimage, ce qui est un peu ridicule car il a fallu tout acheter et ce n'est pas donné ! Nous utilisons également 3DStudio et un compilateur 'C'. Tout le reste, nous l'avons développé nous-mêmes.

INTERVIEW DE **PETER MOLYNEUX**



Nous avons nos éditeurs, nos positionneurs de sprites, nos systèmes d'animation... D'un côté, c'est de la perte de temps, car je suis sûr que quelqu'un a développé un bien meilleur système d'animation. Mais vu d'un autre angle, c'est la bonne solution, car nous connaissons bien nos outils et, surtout, nous pouvons les faire évoluer si nécessaire. Par exemple, nous avons un programme entièrement dédié à la création d'explosions. Tout le monde dit utiliser Alias. Mais certains doivent aussi se servir de Wavefront ou de Softimage pour obtenir tel ou tel effet. C'est bien la preuve que ces outils ne sont pas parfaits. Vraiment, c'est mieux de disposer d'outils spécifiques, plutôt que devoir attendre après des upgrades !

Joy: Vous travaillez sur de nombreux formats. Est-ce que le PC est la machine de référence, ou développez-vous chaque produit indépendamment sur chaque plate-forme ?

P.M.: Actuellement, le PC est le format principal pour tous nos titres. L'année prochaine, nous nous répartirons à moitié sur le PC et à moitié sur console Sega, Sony et autres. Pour le futur, je vois une répartition par tiers entre le PC, la console 32 bits qui sortira du lot, et les autres machines.

Joy: Quel temps ou quelles recherches consacrez-vous à analyser les envies des joueurs ?

P.M.: Ah, encore un point important ! Je passe du temps à discuter avec les jeunes ou les étudiants qui passent par ici. Chaque semaine, deux personnes viennent des écoles, collèges ou centres de programmation du coin, même parfois d'autres pays d'Europe. Et nous parlons de ce qui les éclate dans les jeux, arcade ou micro. Un autre facteur décisif est le plaisir que j'éprouve à jouer à un programme. Si un jeu m'a vraiment emballé, je m'en souviendrai plus tard et l'expérience sera profitable.

Joy: Syndicate, Theme Park, Magic Carpet : tous ont été des hits. Avez-vous une sorte de recette ou de formule magique pour expliquer ce succès continu ?

P.M.: Il y a des principes de base. La volonté de faire un produit jouable. Le perfectionnisme. En fait, le plus important est de concevoir un jeu pour une seule personne : vous-même ! Dès lors que ce jeu vous emballe, vous pouvez être certain qu'il y aura d'autres fêlés de par le monde qui prendront le même plaisir à y jouer. En fin de compte, vous aurez joué 500 heures à ce programme, et vous aurez encore envie de continuer plutôt que de regarder la télé. C'est comme ça que je sais que Hi Octane est mûr pour sortir sur le marché. La nuit dernière, pendant un week-end de pont, 9 personnes ont joué en réseau sur le jeu jusqu'à 3 heures du matin. Fallait que ça soit vraiment bon pour que tout le monde reste.

Joy: Vous avez eu l'idée de Theme Park et de Populous. Il semble que vous ayez le truc pour concevoir des mondes vivants, ce que ne vient pas démentir Creation et Theme Hospital, vos prochaines simulations. Alors quel travail de documentation faites-vous ? Ensuite, pourquoi cet engouement pour les jeux de simulation ? Aurons-nous droit à Theme Nasa, Theme Nursery, Theme Zoo, etc. ? Peut-on encore relancer l'intérêt pour ce type de jeux après avoir eu Sim City et Sim Ant ?

P.M.: Créer des mondes miniatures est une chose fascinante. Quand vous y programmez quelque chose de nouveau, vous ne savez même pas ce qui va se produire. Par exemple, dans Theme Park, je ne savais pas à l'avance comment la simulation allait se comporter. Ça peut paraître bizarre à dire, vu que j'ai écrit tout le code. Mais tout ce que j'ai fait, c'est de définir les règles de ce monde. D'ailleurs, quand vous ajoutez de nouveaux éléments, les règles évoluent et le résultat final est différent. En tout cas, c'est réellement fascinant à observer, et je veux vraiment continuer à créer tout plein de mondes. Je travaille en ce moment sur Theme Hospital, et j'envisage Theme Prison et même Theme Park 2.

En ce qui concerne les hôpitaux, c'est assez étrange, on ne peut pas dire que je soit obsédé par le sujet. Pourtant, les séjours que j'ai pu y faire m'ont convaincu qu'un hôpital est bizarrement drôle. Quand on y pense, tous les extrêmes de la vie y sont représentés : la joie totale (naissance d'un enfant), ou la misère absolue (quand quelqu'un meurt). C'est un microcosme fascinant, et j'ai envie de concevoir ce monde pour voir ce qui va se produire.

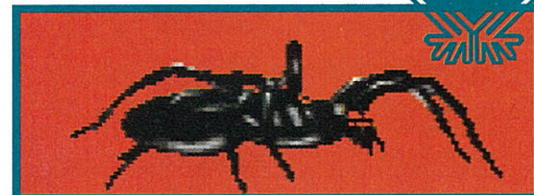
LA GR

Des mots, des mots, tout ça ! Eh bien non, car nous avons tiré les vers du nez d'Alan Wright,

MAGIC CARPET 2

PC CD-ROM SEPTEMBRE



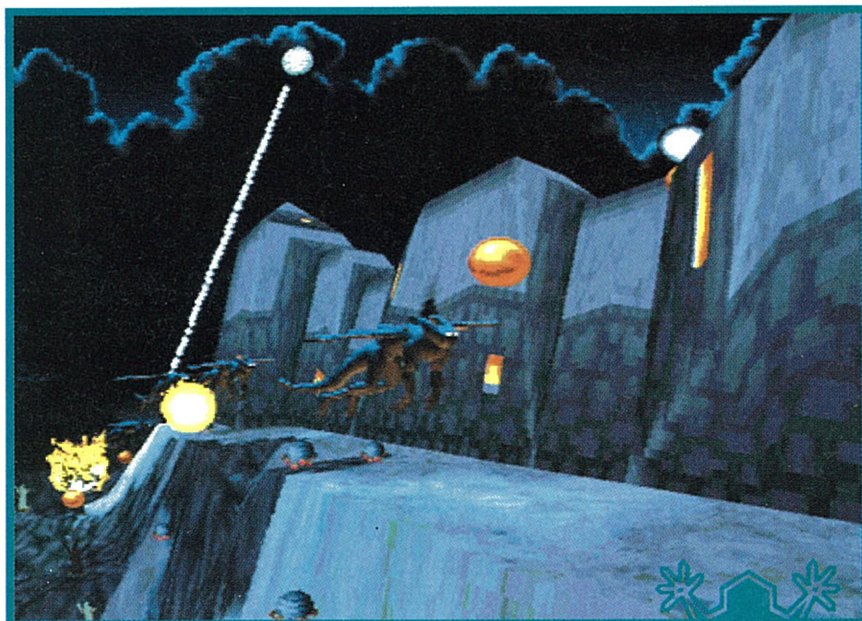


On pourrait dire grossièrement que MC2, c'est Magic Carpet avec plein de fonctionnalités en plus. Il y a maintenant plus de profondeur, plus d'action, plus d'explosions. Le scénario est aussi beaucoup plus léché, avec une progression dramatique. Alors que MC1 se jouait le jour, la suite pourra également se dérouler la nuit et dans des niveaux souterrains. Les créatures sont maintenant beaucoup plus intelligentes. Certaines ont été reprises du premier épisode, mais la plupart sont de nouvelles créations avec des attributs originaux. Vous pouvez aussi compter sur une ribambelle de nouveaux sorts (possession : on peut prendre le contrôle de créatures qui se battront à vos côtés) et effets spéciaux. Dans MC1, l'objectif était de recueillir le plus de manna possible. Ce ne sera pas le seul objectif de Magic Carpet 2. Vous devrez, par exemple, tuer une certaine créature ou un certain joueur, puis vous devrez voler jusqu'à un point précis et trouver un objet caché, peut-être une clef. Je pense que



ENOUILLE NE BLUFFE PAS

producteur, pour en savoir plus sur trois futurs produits Bullfrog.







cela améliorera encore la jouabilité et l'intérêt du produit. Comme vous l'a dit Peter Molyneux, nous avons optimisé le moteur 3D. Il intervient pour 70 % de la vitesse du programme. Globalement, l'animation de MC2 devrait être 30 % plus rapide. Du coup, il ne sera plus nécessaire d'avoir une machine d'exception pour profiter pleinement de Magic Carpet, car la puissance des PC est souvent un frein à notre développement. Par exemple, nous avons créé une sorte d'hydre avec cinq têtes indépendantes : magnifique, mais très gourmand en puissance processeur ! Il faut vraiment faire attention à ce que les nouvelles fonctionnalités ne soient pas trop exigeantes en ressources machine. C'est une bataille continuelle !









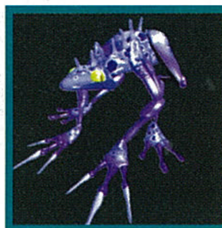
GENE WARS (EX-BIOSPHERE)

PC CD-ROM SEPTEMBRE

Dans ce jeu, vous faites la guerre sans armes en manipulant la vie. Eh ? Oui, ça se passe dans le futur, et une force collective a fait disparaître tout l'attirail de destruction habituelle. Pour compenser, les humains se livrent à des manipulations génétiques avec pour objectif – c'était trop beau – de s'étriper les uns les autres. Supposez que vous ayez le moyen de produire des êtres vivants en assemblant des structures génétiques de base. Bon. Ce bloc-là permet de fabriquer un lapin. O.K. ? Mélangez-le avec celui-ci qui correspond aux grandes machoires, et le bleu là-bas qui donne de grandes pattes. Eh bien, vous vous retrouvez avec un lapin tueur qui court drôlement vite. Clonez-le vite en beaucoup d'exemplaires, car le mec en face a eu la même idée, mais avec des chiens ! Bullfrog n'avait pas fait de wargame temps réel depuis Powermonger. Ici, vous construisez des bases de génie génétique, et envoyez vos créatures terrifiantes faire des choses à votre place : détruire, créer une colonie... Évidemment, on pourra y jouer à plusieurs.







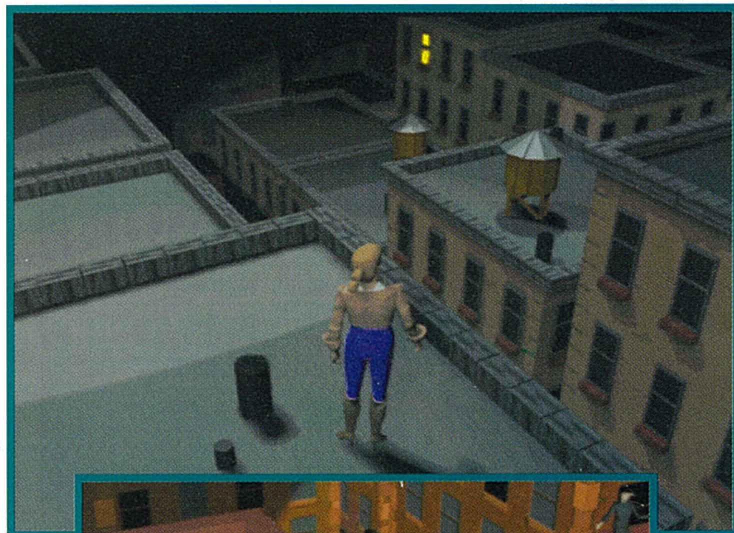




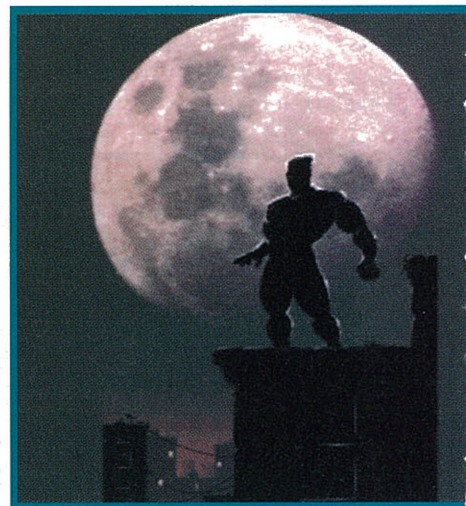


THE INDESTRUCTIBLE (EX-M.Y.S.T)

PC CD-ROM NOVEMBRE



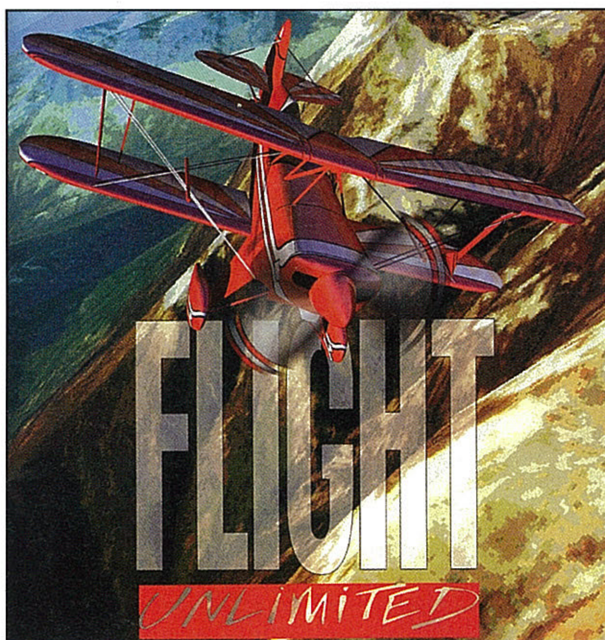




L'idée qui se cache derrière M.I.S.T. est de pouvoir créer son propre super-héros. Vous pouvez lui attribuer tous les pouvoirs de votre choix. Il pourra voler, il aura une super-force, une vision spéciale, il sera super-rapide. Tout ce que vous voulez ! Si vous lisez les BD de super-héros, les idées ne manqueront pas. Ensuite, vous lui trouvez une ville à protéger, genre Gotham City ou Metropolis. N'oubliez pas non plus d'y mettre un super-vilain qui terrorisera la population. Sinon, il va s'ennuyer. Dès lors vous pourrez voler entre les gratte-ciel. Bullfrog s'est servi de sa grande expérience en simulations pour créer la ville. Si vous atterrissez sur le toit d'un immeuble, vous pourrez regarder en contrebas les gens qui marchent dans les rues ou conduisent leur voiture... M.I.S.T. va soulever de graves problèmes métaphysiques. Que se passe-t-il quand Superman fait une boulette ? Que va-t-il arriver s'il se prend un coup de poing de superpabô et va valdinguer dans un gratte-ciel ? Et si l'immeuble s'écroule en tuant tous les gens ? Il aura l'air de quoi, notre super-héros défenseur de la veuve et de l'opprimé ? Vous le saurez en lisant notre prochain épisode des aventures de... SUPER-TETARD !

Abonnez-vous à Joystick et décollez vers de fabuleuses aventures





6 Mois d'abonnement à Joystick
+ Flight Unlimited :
449 F
au lieu de ~~694~~ F



6 Mois d'abonnement à Joystick
+ Star Trek :
449 F
au lieu de ~~694~~ F

OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

À retourner sous enveloppe affranchie, accompagné de votre règlement, à Joystick Abonnements - 10 rue Thierry-le-Luron 92592 Levallois-Perret cedex

OUI, je m'abonne à joystick pour 6 mois (6 numéros).

Je choisis de recevoir :

❑ **FLIGHT UNLIMITED** (sur PC CD ROM) CT 017

❑ **STAR TREK** (sur PC CD ROM) CT 018

JE NE PAIE QUE 449 F AU LIEU DE 694 F, SOIT 245 F D'ÉCONOMIE !

Je règle par : ❑ chèque bancaire ou postal ❑ Carte Bleue

N° ⎿⏊⏊⏊⏊⏌ ⎿⏊⏊⏊⏊⏌ ⎿⏊⏊⏊⏊⏌ ⎿⏊⏊⏊⏊⏌ Validité : ⎿⏊⏌ ⎿⏊⏌

Signature
(obligatoire)

Nom : ....

Prénom: ....

Adresse: ....

.... Code postal : ....

Ville: ....

Pseudo : ....

(à créer sur 3615 pour bénéficier de 120 mn de connexion sur le 3614 JOYSTICK)

Vous pouvez acquérir séparément 6 N° de Joystick au prix de 210 F et chacun des jeux pour 449 F + 35 F de frais de port en recommandé. Délai de réception de votre CD : 3 à 4 semaines. Sous réserve des stocks disponibles. Offre réservée à la France métropolitaine et aux nouveaux abonnés. Informatique et libertés : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

DEREK DELA FUENTE

MINDSCAPE : Ça bouge chez les grands bretons !

Mindscape a l'imagination en cavale ces derniers temps. C'est sûr, avec un nom pareil... Des jeux de stratégie, d'aventure, de courses de voitures futuristes : les nouveaux titres se bousculent au portillon et on en a déjà l'eau à la bouche. La fin 1995 s'annonce très chaude, bande de petits veinards !

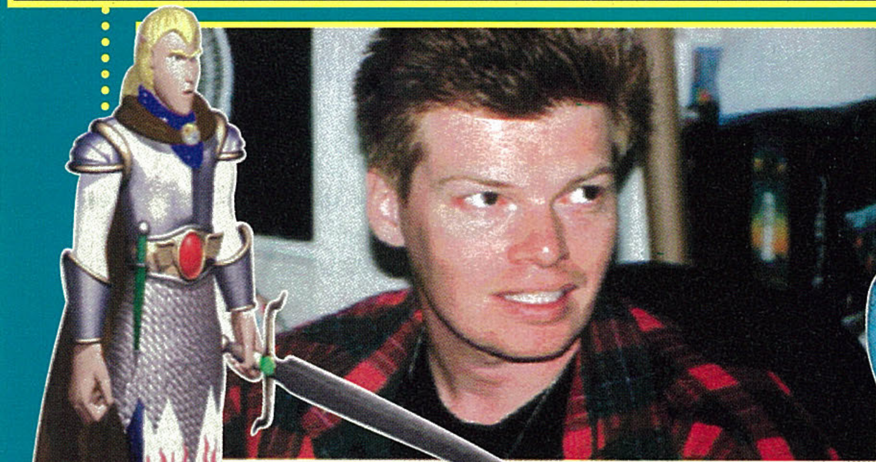
Warhammer

Standard: PC CD-ROM, PSX
Date de sortie: Fin 95

Games Workshop est bien connu des amateurs de wargame sur plateau. Ceux-ci lisent White Dwarf et peignent amoureusement de leurs petits doigts gourds de jolies figurines en plomb. Après avoir adapté Space Hulk, Mindscape s'attèle à un projet d'envergure avec Warhammer. Grosso modo, Warhammer est un croisement entre le wargame à papa et l'univers "heroic fantasy". Les aficionados s'affrontent sur de gigantesques dioramas. Les armées se composent de hordes de créatures maléfiques (orcs, nains, elfes noirs) qui se mettent sur la gueule avec les gardiens du bien : les Chevaliers de Bretonnia ou les Guerriers de l'Empire. Outre-Manche, les jeux GWS déchaînent vraiment les passions. Du coup, chez Mindscape on est complètement parti dans le trip. Il est vrai que l'on ne plaisante pas avec un monument dont les règles remplissent aisément un bouquin d'une centaine de pages. Ordinateur oblige, cette masse de règles à base de jets de dés est gérée en douceur par le programme (d'autant plus qu'ils développent une version console PSX). Dans le jeu plateau, il fallait sans

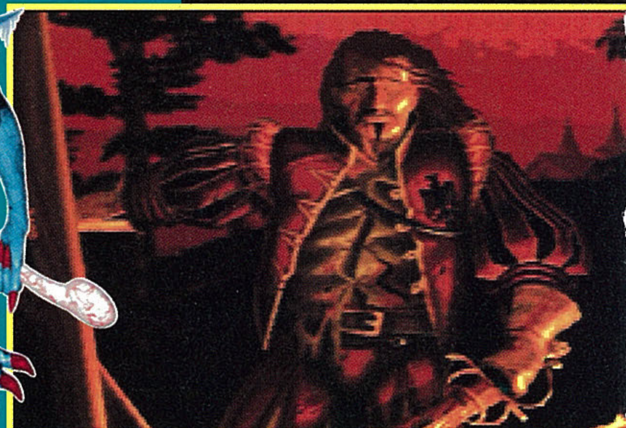
Le terrain de jeu est visualisé en 3D en vue subjective avec la possibilité de changer d'angle de caméra ; et les actions sont en temps réel.



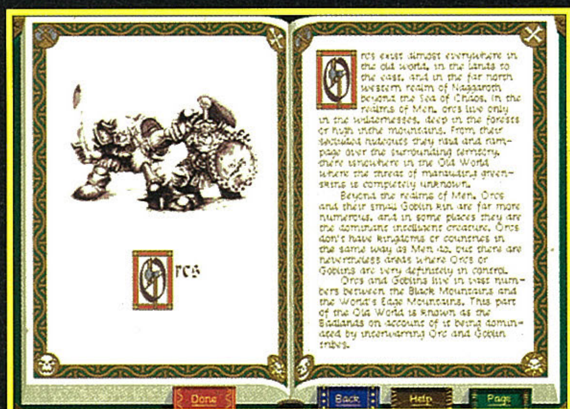


Jeff Gamon, chef du projet, nous confie que tout le monde ici a joué plusieurs heures à la version plateau avant de se consacrer à l'adaptation au jeu vidéo.





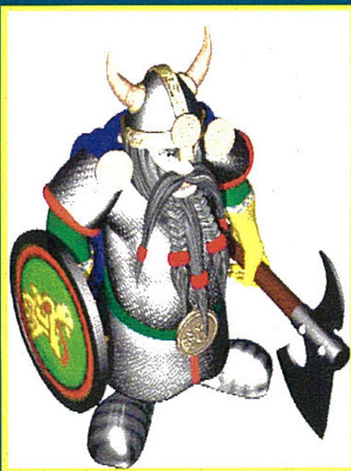
cesse mesurer avec une règle pour déterminer la portée des armes et des sorts. Ici, il suffit de sélectionner une unité puis de cliquer où l'on désire se rendre. Du coup, le chevalier (le gnome, ou le sorcier) monte à l'assaut d'une position, charge ou engage le combat. Ça semble un peu évident sur le papier, mais il vous faudra bien assimiler les subtilités de Warhammer. Les points de pouvoir et les compétences originales de chaque pièce ont une importance cruciale ! Pour couronner le tout, le jeu est enrobé d'animations intermédiaires qui plantent le décor et nous font vivre une aventure complète. J'allais oublier : Warhammer sera doté d'une option de jeu à deux en réseau. Du tout bon !

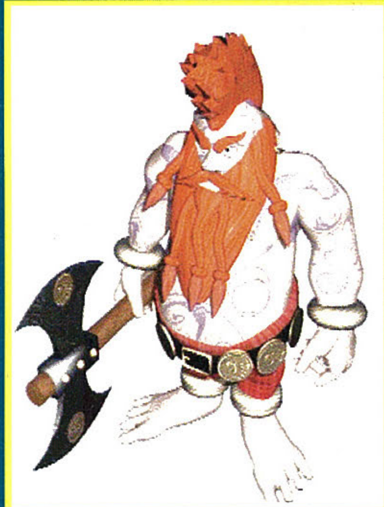




Chaque unité a une floppée de caractéristiques particulières.

Graphiquement, Warhammer devrait être la plus belle réalisation de Mindscape. Chaque combattant a été modélisé en





3D avec SoftImage sur Silicon Graphics et 3DStudio.

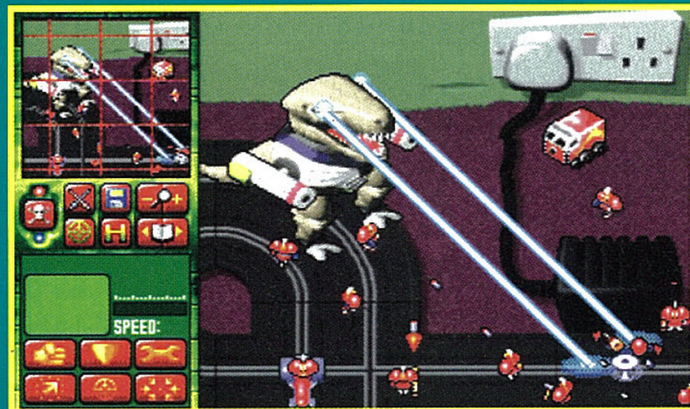


Tiny Troops

Standard: PC CD-ROM, Amiga CD32
Date de sortie: Juillet 95

Connaissez-vous les Klutes et les Furfurians ? Mais si ! Ces deux races d'insectes guerriers s'affrontent pour la conquête du pouvoir suprême. Cela fait 400 ans que ça dure, et la planète natale risque l'implosion. Car les cafards sont belliqueux. Il n'est pas facile d'effacer d'un coup plusieurs lustres d'affrontements sanguinolents. D'un commun accord, les cancrelats flingueurs décident d'aller se bastonner sur d'autres planètes. Là-bas au moins, ils pourront tout faire sauter sans abîmer le paysage. Tenez, c'est un peu comme nous. Maintenant que les pétards sont interdits par ici, on va faire sauter nos grosses bom-bombes du côté de la Nouvelle-Calédonie. Mais je m'éloigne du sujet. Tiny Troops se présente comme un jeu de stratégie qui se serait inspiré de Dune II et Lemmings. Au début d'une bataille, on vous confie une escouade de petits insectes soldats et leurs véhicules. Vous n'aurez de cesse d'accomplir votre mission : délivrer des otages, conquérir un bâtiment ou le faire sauter. Au fur et à mesure, vous récupérez un équipement de plus en plus sophistiqué : lance-flammes, mines, roquettes... Un soin tout particulier a été apporté à l'interface pour qu'elle soit la plus simple possible. Tout s'effectue d'un clic de souris. Le graphisme est par contre inhabituel pour un jeu de stratégie : gros sprites poilus et couleurs flashy.





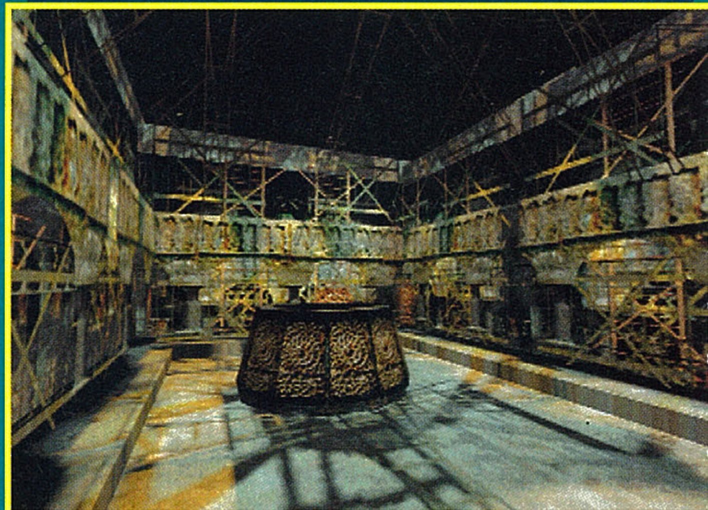
Les champs de bataille semblent tout droit sortis de Micro Machines : chambre à coucher, plage où tous les objets sont plus gros que nature. Décidément, on dirait que Battle Bugs a fait des émules !



Azrael tear

Standard: PC CD-ROM
Date de sortie: Fin 95





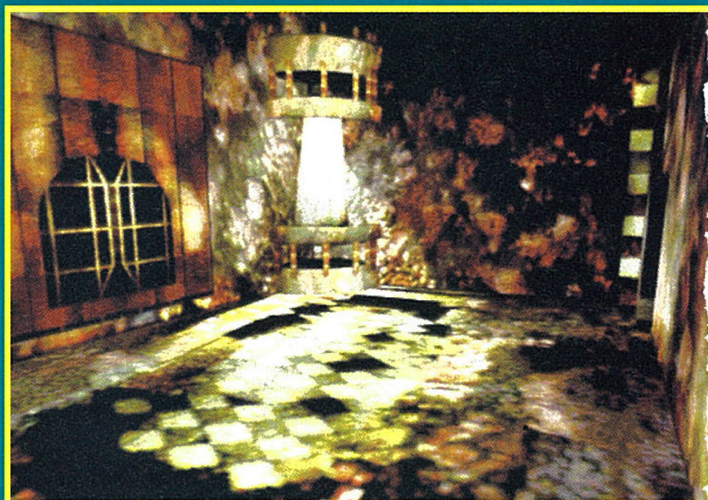


Des textures comme on n'en avait jamais vu!

Ce produit est en cours de développement chez Intelligent Games qui avait pondu récemment le wargame naval Ticonderoga. Signalons au passage que Intelligent Games planche aussi, pour Interplay, sur l'adaptation du film Waterworld avec Kevin Costner. Mais revenons à nos moutons. Azrael est une bonne vieille aventure graphique qui hérite des dernières techniques graphiques à la mode. Ainsi ce jeu en résolution S-VGA bénéficie-t-il d'une vue subjective avec rotations à 360°. Z'avez vu les illustrations du texte ? Si le ramage se rapporte au plumage (i.e. : si ça bouge aussi vite que c'est beau en image fixe), Azrael va nous en faire voir de toutes les couleurs. D'ailleurs, plusieurs choses dans ce produit font penser à un succès passé : Myst.

Tout d'abord, le scénario se dévoile au fur et à mesure que vous arpentez ces lieux mystérieux aux décors baroques remplis de... dinosaures (du coup, là, ça fait penser à Jus Rassis Pack). Ensuite, l'impact visuel des images est assez fort : les textures utilisées sont plutôt originales et cela nous change des sempiternels murs de donjons et autres intérieurs de vaisseaux du futur. Enfin, progresser dans l'intrigue d'Azrael nécessite la résolution d'une multitude de puzzles et d'énigmes mécaniques : des leviers à actionner, des machines à mettre en branle... Pour couronner le tout, vous démarrez le jeu avec un flingue. Ce qui veut dire que vous devrez également combattre. Mais aux dires des développeurs, les combats reposent autant sur la stratégie que l'action pure et dure. D'ailleurs, il est possible de converser avec certains des personnages de l'histoire pour recueillir des informations sur le pourquoi du comment. C'est clair : Azrael ne sera pas un énième clone de Doom. Laissez-moi vous conter, en quelques mots, le début de l'aventure. Le but principal du joueur est de voler le Sacré Graal qui a été caché dans un temple souterrain. En se faufilant dans la sainte demeure, l'aventurier téméraire se trouvera face à des habitants étranges, moitié dinosaures moitié zombies.Il devra comprendre en même temps pourquoi ces créatures hantent ces lieux, et progresser dans des constructions ésotériques. Un arbre a poussé ici pendant des siècles





et l'architecture a bizarrement évolué. Des machines ont stoppé, d'autres ont été détournées de leur usage initial ou bien détruites pour servir de barricades. Vous voyez le topo ? Souhaitons que l'atmosphère d'Azrael soit à la mesure de ce rapide tour d'horizon.

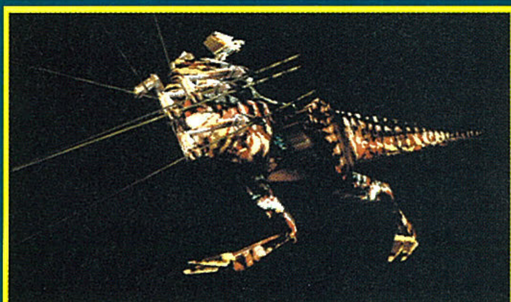




Les créatures que vous rencontrerez sont représentées en 3D mappée temps réel. Tiens, encore des vélociraptors !









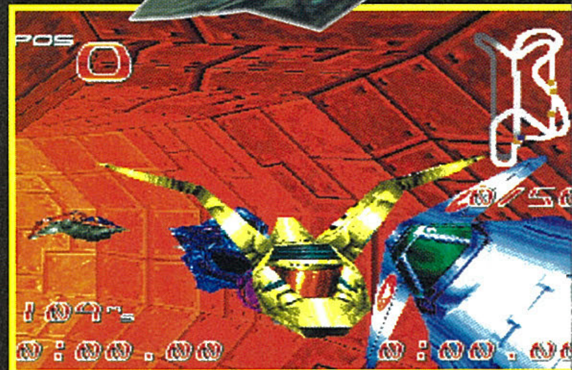
Cyber Speed

Standard: PC CD-ROM, PSX
Date de sortie: Fin 95

On avait eu MegaRace puis Novastorm. Plus récemment, c'est Slipstream 5000 qui nous faisait l'aspi dans les pages de Joystick. Laissez-moi vous présenter aujourd'hui un nouveau prétendant au titre de course futuriste qui blinde à donf : CyberSpeed. Conçu pour tirer parti des affolantes possibilités de la PSX, ce soft décoiffant devrait être tout aussi impressionnant sur PC CD-Rom. Car BiduleSpeed n'est pas une course en 2D, mais plutôt un croisement entre des montagnes russes et le réseau de la SNCF. Enfin, si on veut. Les véhicules de WebSpeed sont tractés par un rayon de particules. Ou bien ils sont maintenus au centre du circuit par des champs magnétiques. On sait pas trop bien (l'espionnage industriel est sévèrement réprimandé de nos jours). L'important est que ça dépote à mort et que c'est bien plus original qu'une simple course de voitures. La nouveauté ? Les circuits sont bourrés d'embranchements et autres tremplins qui permettent de sauter d'une portion de parcours à une autre. Certains parcours sont plus rapides que d'autres. Mais les pièges y sont également plus nombreux. Sans parler des portes secrètes qui s'ouvrent de-ci de-là. Vous avez bien vu les images : c'est de la 3D mappée avec effets de lumière. Et c'est vraiment très très rapide. La preuve : le soft aurait provoqué une émeute lors de sa première présentation au public. La liste des caractéristiques alléchantes est encore longue. Votre SpeedoVaisseau est équipé de missiles et de bombes pour aller chatouiller les autres compétiteurs. On peut récupérer des turbos et une foule d'autres bonus. On peut prendre les commandes de douze engins différents et concourir sur quinze circuits répartis dans trois mondes exotiques. Des scènes cinématiques intermédiaires créent une ambiance show TV, à la manière de MegaRace. Enfin, les réalisateurs en herbe pourront s'en donner à cœur joie avec un sytème de caméras externes. Vivement le test !







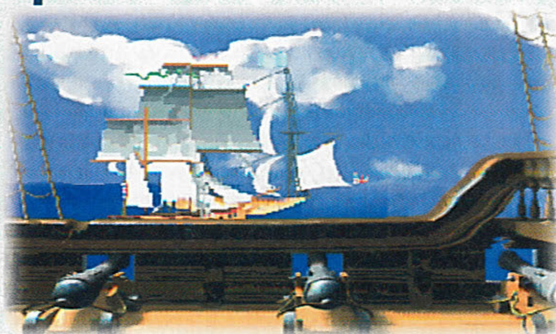


Tiens, cela faisait bien longtemps que l'on n'avait plus entendu parler d'Océan. Cet éditeur, qui sortait pourtant autrefois des logiciels comme s'il en pleuvait, s'était fait particulièrement discret sur le front des micros depuis un bon bout de temps, depuis Inferno pour être plus précis. Cela fait tout de même pas loin de huit mois sans aucune sortie de la part de l'éditeur anglais, et l'on commençait à se demander s'il n'avait pas tout simplement fait une croix sur le PC pour se consacrer exclusivement aux consoles. Pour en avoir le cœur net, nous avons décidé de lancer notre plus fin limier, Derek de la Fuente, sur les traces d'Océan pour leur tirer les vers du nez, ou plutôt les disquettes du lecteur. Il s'était écoulé pas loin d'une semaine lorsque s'est ouverte la porte de la rédaction, laissant apparaître notre espion ensanglanté, se traînant à terre, le visage déformé par la douleur. Avant de passer de vie a trépas, il n'a eu que le temps de murmurer d'une voix blanche "les infos... les mic... les microfilms... cachés dans mon... pin's Mickey... att... att... attention au Chin... au Chinois...Aaargh". Cette fois, nous les tenions ! Pour le remercier de ses loyaux services, nous avons offert au regretté Derek un abonnement à vie à titre posthume. Mais une question restait encore en suspens : Aaargh, ça ne fait pas très chinois comme nom, ça, non ?

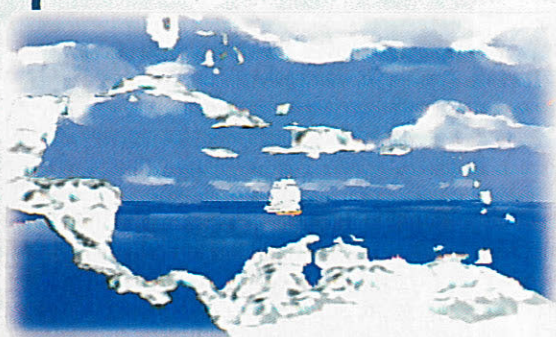
DEREK DE LA FUENTE

Plongée dans un

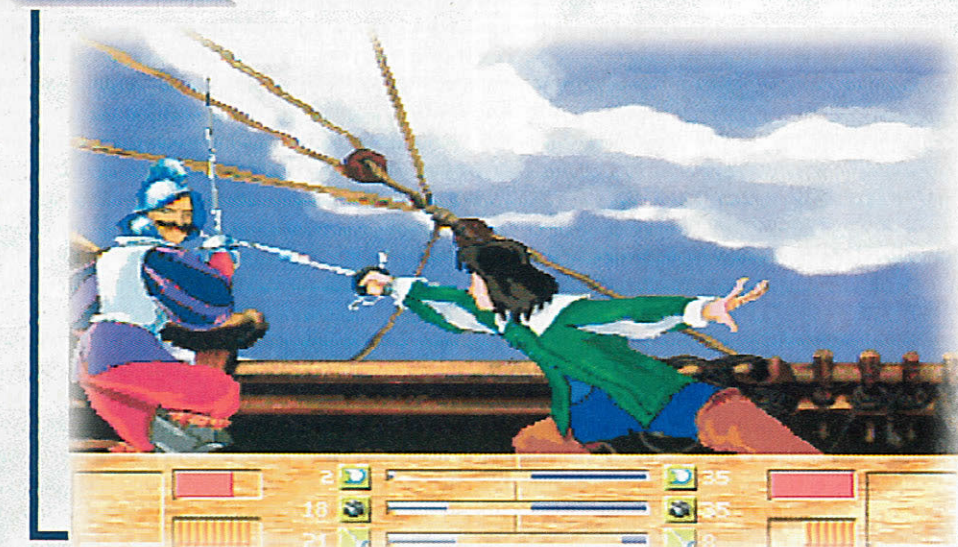
SEA LEGENDS



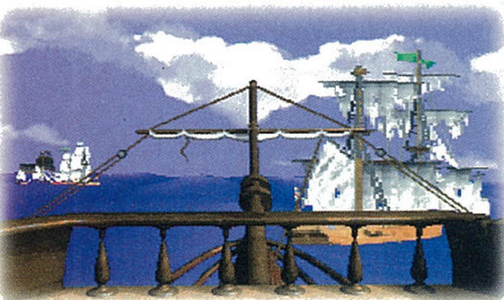




Développé par une équipe de programmeurs russes, Sea Legends semble être un logiciel se situant entre Pirates!, très axé sur l'arcade, et High Seas Trader, bien plus stratégique. L'action se déroule au XVIIe siècle, vous y êtes un petit capitaine de la marine marchande à la tête pleine d'ambitions. En voguant sur les mers, votre objectif sera de faire fortune en achetant ici à bas prix pour revendre là avec de gros profits, l'idée étant de gagner suffisamment d'argent pour pouvoir acquérir un bateau plus grand et plus puissant. Mais bien évidemment, vous serez confronté à de nombreux pirates qui écument les mers à la recherche de proies dans votre genre. Au cours de vos voyages, vous aurez l'occasion de visiter de nombreux ports et ainsi de vous renseigner sur leur situation exacte ainsi que sur les prix qui y sont pratiqués. Vous pourrez également découvrir des territoires jusqu'alors inconnus. Vous rencontrerez aussi une foule de personnages différents, avec lesquels vous pourrez communiquer par le biais de questionnaires à choix multiples. Veillez également à ne pas négliger vos hommes et à garder constamment un œil sur le moral de votre équipage, si vous ne voulez pas que votre carrière s'interrompe de manière quelque peu brutale à la suite d'une mutinerie. Le meilleur moyen de gagner la fidélité de vos

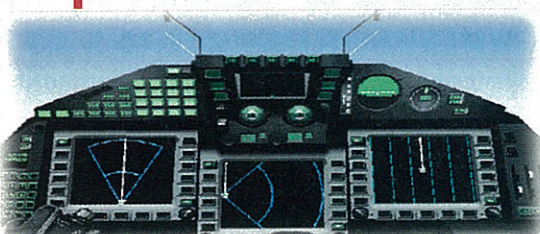


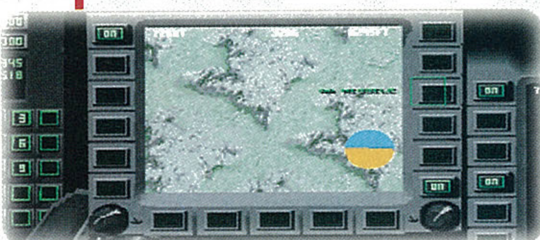
océan de projets



hommes est bien entendu de les payer au mieux (note à Big Boss : Hint-hint, nudge-nudge !). Stratégie, croisières et duels à l'épée seront donc les mamelles de ce soft qui, s'il n'apporte rien de franchement nouveau, semble être relativement complet.

STANDARD : PC
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE 1995





Quitte à aller voir Océan, pourquoi ne pas en profiter pour prendre des nouvelles des spécialistes maison de la simulation de vol, j'ai nommé DID ? Bien vu, car en effet, après des logiciels comme F29 Retaliator et TFX, cette équipe de développement travaille actuellement sur... un nouveau simulateur de vol ! C'est sûr, il ne fallait pas s'attendre à un jeu de plates-formes de la part de DID. À ce propos, une anecdote sympathique : saviez-vous que l'E3 de Los Angeles a été pour DID des plus fructueux ? En dévoilant les premiers pans de leur nouveau soft, ils ont reçu une pluie d'éloges de personnalités comme Bill Stealey (président de Microprose et ex-pilote de chasse) ou même Steven Spielberg, qui aurait déclaré avoir vu là la meilleure simulation de vol jamais produite ! Plus fort encore, DID a depuis été contacté par l'OTAN (dont un représentant avait assisté à une présentation du jeu, si, si !) pour développer pour eux un simulateur à moindres coûts. Voilà qui va donner à cette équipe l'occasion d'obtenir de cet organisme des informations sur le comportement des avions de chasse qui ne sont habituellement pas divulguées aux civils ! Revenons-en à présent à la source de toute cette agitation, ce fameux nouveau logiciel en préparation. Il porte pour nom Euro Fighter 2000 et serait, selon les dires de ses concepteurs, bien plus qu'une simple simulation de vol. L'action se déroule dans un futur proche qui voit un contingent russe attaquer la Norvège et la Suède pour s'ancrer en Europe du Nord. Ça c'est le fait de travailler avec des militaires : on développe très vite une paranoïa aiguë associée à la perte du sens des réalités ! Bref, un conflit "conventionnel" éclate donc entre l'OTAN et les russkoffs à la suite de ces événements, et c'est là que vous allez entrer en jeu en tant que pilote de l'un des escadrons prévus par le traité de l'Atlantique-Nord. Vous retrouvez là la dualité du soft, dans le sens où vous allez vous voir confier diverses missions d'escorte, d'interception ou de frappe au sol qui influent sur l'évolution du conflit ; mais la guerre en question continuera néanmoins à se dérouler, que vous agissiez ou non ! D'autres avions, d'un côté et de l'autre, décollent d'autres escadres pour aller eux aussi effectuer leurs missions. Il serait même possible (mais bon, on n'en voit l'intérêt qu'à moitié) de ne pas prendre part à la guerre, et de se contenter de suivre les évolutions des uns et des autres, sans que cette dernière n'ait systématiquement la même issue ! Côté technique, on annonce de très convenables performances pour EF2000, de très nombreux appareils différents, des coéquipiers intelligents ayant le sens de l'initiative, la possibilité de choisir librement entre VGA ou S-VGA à des cadences respectives de 50 et 20 images/seconde sur Pentium ! Info ou intox ?





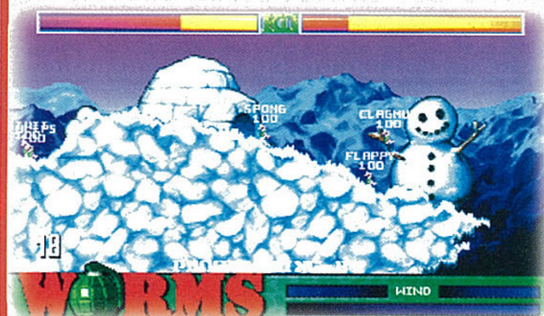
STANDARD : PC
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE 1995



EURO FIGHTER 2000

WORMS



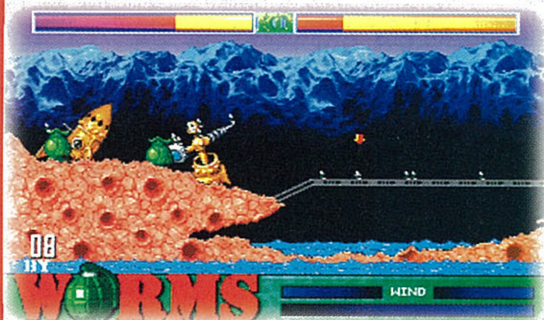


Worms est de ces jeux qui ne présentent aucune innovation majeure sur le plan technique, sans débauche d'effets spéciaux, mais qui ont l'avantage d'introduire un nouveau concept, fait suffisamment rare pour être signalé. Des logiciels comme Lemmings ou Cannon Fodder illustrent bien mon propos, ce qui tombe plutôt bien, puisque Worms pourrait être décrit comme un croisement entre ces deux-là, avec une ascendance génétique plus importante côté Cannon Fodder. Dans ce soft réalisé par les ex-stars de l'Amiga Team 17, le dicton du jour est en effet toujours «tuer ou être tué» ! Les forces en présence sont composées de quatre escouades de quatre... vers de terre ! Le but du jeu est d'une simplicité confondante : éliminer, à la tête de la vôtre, toutes les autres équipes par tous les moyens possibles et imaginables. Le temps étant géré par un système de tours, vous allez affecter à chacun de vos vers les ordres du tour, puis passer la main à la faction suivante qui en fera de même, etc. Les vers que vous contrôlez sont plutôt du genre agressif, armés de bazookas, dynamite, grenades, lance-missiles à tête chercheuse et d'autres armes encore, toutes plus mortelles les unes que les autres. Il vous sera même possible de convoquer exceptionnellement des «forces spéciales» surentraînées pour vous donner un coup de main dans les situations les plus chaudes ! Chaque ver dispose d'un quota de points de vie de 100 unités qui va être "décrémenté" de manière variable selon la nature du préjudice subi. Une balle de fusil ricochant sur une paroi ne vous en coûtera que 40, tandis qu'un obus de bazooka entre les deux yeux, on s'en relève rarement ! Vos troupes peuvent, au cours de leur tour, se déplacer (plus ou moins selon la nature du terrain), faire feu ou réaliser d'autres actions telles que creuser un trou pour s'y terrer ; mais attention, il est hors de question d'effectuer tout cela dans un seul tour, il va falloir faire preuve de stratégie. De plus, lorsque vous souhaitez déclencher un tir, un curseur apparaît que vous positionnez à l'écran avant de valider. Le lancer de grenades vous obligera donc à effectuer un minimum de calculs balistiques, c'est-à-dire de trajectoires. Je sais ce que vous pensez : à la vision des photos d'écran qui accompagnent cette preview, vous devez certainement vous dire que tout cela n'a pas l'air très folichon, un peu momoche, mais c'est parce que je ne vous ai pas encore parlé d'un facteur clé : la jouabilité. On se passionne en effet très vite à essayer d'annihiler ses adversaires, à échafauder les stratégies les plus machiavéliques pour les surprendre. Mais c'est bien évidemment à plusieurs joueurs humains que le logiciel prend toute son envergure. Quatre «vrais» cerveaux survitaminés (allons, pas de modestie, la seule lecture de Joystick en est déjà la preuve flagrante !) aux prises les uns avec les autres, voilà qui nous promet de franches parties de rigolade. Quand bien même votre logis serait envahi par une horde de copains déchaînés, le logiciel permet, s'il le faut, de découper les protagonistes en huit équipes composées de deux vers sautillants et poussant de petits cris aigus lorsqu'ils morflent. Croyez-moi si vous le voulez, mais j'ai le sentiment que Worms pourrait être bien plus sympathique qu'il n'y paraît à première vue.

STANDARD : PC
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE 1995

















DAWN OF DARKNESS

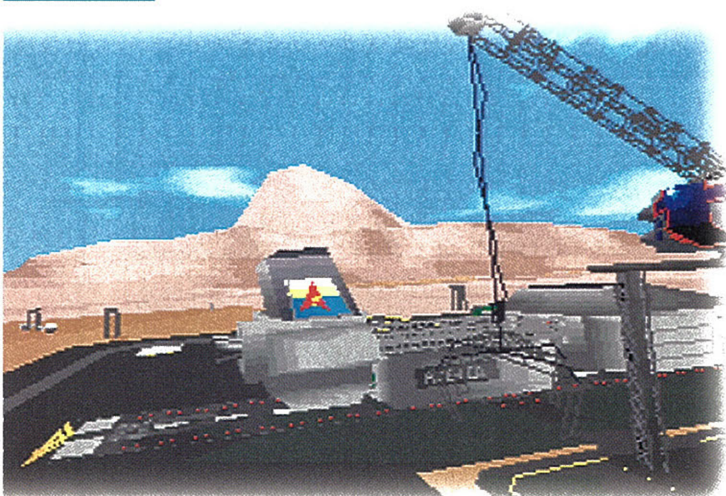
Continuons ce dossier, avec la traditionnelle tentative de clonage de Doom par Océan. Répondant au nom de Dawn of Darkness, cette dernière vous situe au cœur d'un scénario où les morts-vivants ont envahi la Terre, détruisant et dévorant tout sur leur passage. Vous êtes à la tête d'un groupe de survivants bien décidés à vendre leur peau très cher, et éventuellement débarrasser notre planète de cette menace à nulle autre égale. Atmosphère sinistre et estomacs noués par l'angoisse sont donc à l'ordre du jour comme dans le hit d'id Software, mais Océan pense avoir amélioré nettement le concept grâce à quelques innovations. Tout d'abord, comme je vous le disais, c'est de plusieurs personnes dont vous devrez vous préoccuper, même si vous ne contrôlez physiquement qu'un personnage et ne voyez qu'à travers ses yeux. Il vous faudra donc communiquer avec vos hommes afin de garder une stratégie collective, soit en gros de rester en vie ! Par ailleurs, DoD bénéficiera de routines de gestion de la lumière et de l'ombre à toute épreuve. Une source de lumière arrosera une zone distincte mais pas au-delà, et si vous voyez un personnage passer sous cette lumière, elle l'affectera de la même manière. Autre caractéristique notable, les mouvements du corps et de la tête sont dissociés, vous autorisant par exemple de courir tout en jetant des coups d'œil tout autour de vous. Enfin, chaque mission du jeu comportera des objectifs bien plus variés que ceux de son aîné ; on nous promet qu'il ne s'agira pas seulement de trouver des clefs et des armes. Terminons avec le point de vue du producteur de Dawn of Darkness : "Le graphisme et le moteur de DoD sont de loin supérieurs à tout ce que vous avez pu voir, et les plus apportés par les personnages annexes ainsi que le très grand nombre de créatures ennemies devraient vous tenir en haleine pour un bon bout de temps". Tsss, quelle belle vertu que la modestie !

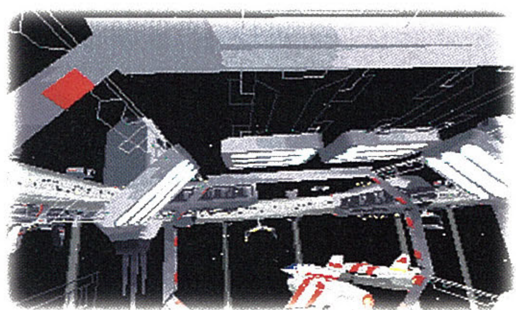
STANDARD : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 1995

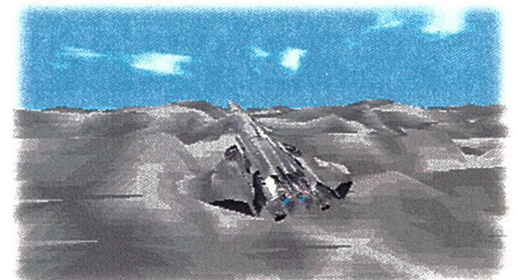


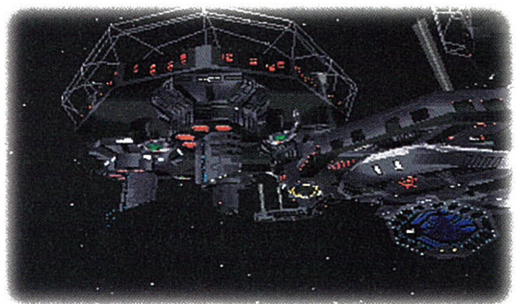


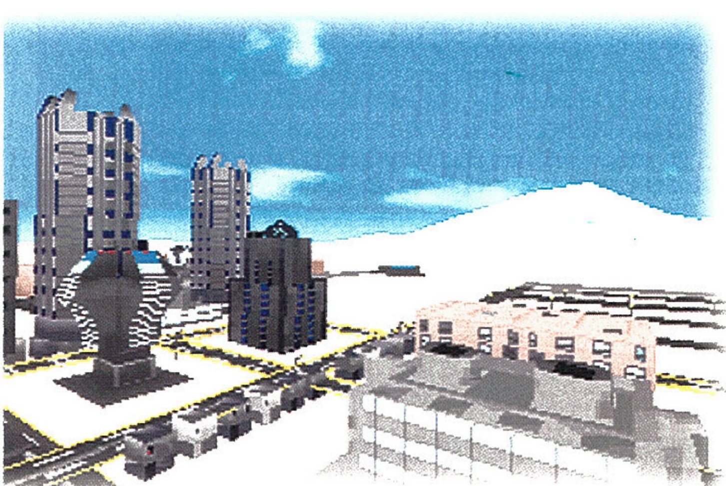
IRON ANGEL



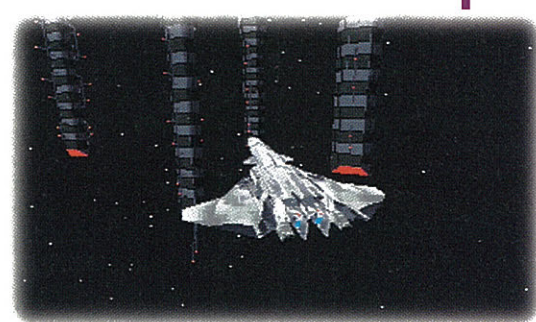




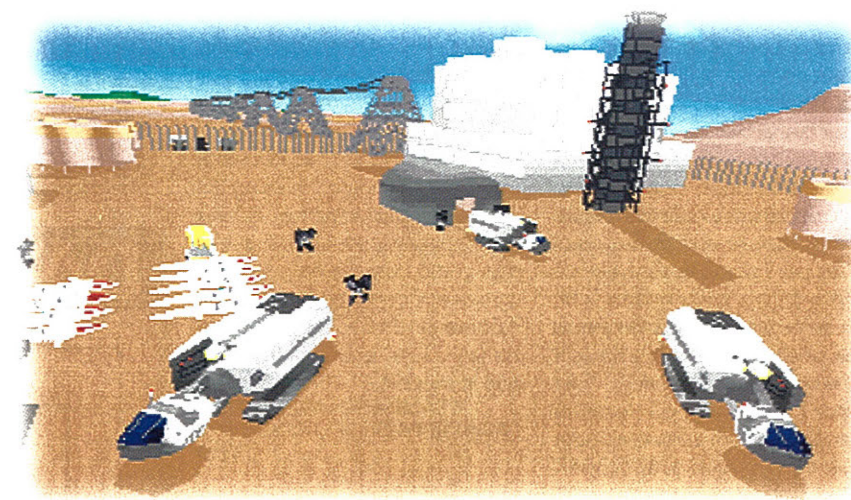




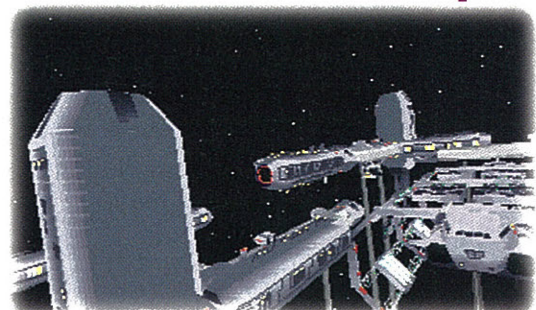
La simulation de vol semble décidément être le domaine de prédilection d'Océan, puisque le deuxième titre en préparation chez nos amis des profondeurs évolue dans les mêmes eaux, avec toutefois une connotation nettement plus arcade. Dans Iron Angel, vous assumez le rôle d'un pilote du XXIe siècle, alors que la Terre s'apprête à vivre sa Troisième Guerre mondiale, opposant trois alliances distinctes. Chacune de ces trois forces possède sa propre technologie, ce qui nous promet quelques surprises au cours des parties. Chaque campagne est divisée en diverses missions (150 en tout) entre lesquelles s'intercalent des scènes cinématiques dans le style d'un Wing Commander, 1er du nom. Certaines des missions que vous allez effectuer auront une incidence directe sur le conflit, tandis que d'autres, les «character missions», feront plutôt évoluer le scénario. Il peut ainsi vous arriver de vous engager dans un duel à un contre un avec l'un des as de la flotte adverse. Que vous soyez forcé de vous éjecter ne coûtera à votre camp que la perte d'un chasseur... si ce n'est que vous pourriez le retrouver sur votre chemin lors d'une mission d'envergure ! Votre zone d'intervention : la Terre et ses environs immédiats. La lune ainsi que quelques stations spatiales (de plusieurs km3 de taille !) en orbite autour de notre globe pourront par conséquent constituer vos objectifs. Le tout est naturellement représenté en 3D agrémentée d'algorithmes de Gouraud afin d'offrir une gestion de la lumière et des reflets plus réaliste. Une grande attention a de surcroît été portée à tous ces petits détails qui rendent un univers simulé plus cohérent. Admettons que l'envie vous prenne d'atterrir quelque part sur Terre (une pressante envie ?). Vous pourrez alors envoyer sur la surface une caméra-robot vous renvoyant les images de ce qui se passe autour



de vous. Et ce qui se passe, justement, c'est la guerre, il n'y a pas de raison qu'elle n'implique que des vaisseaux ! Vous assisterez donc en tant que spectateur au triste spectacle des troupes d'infanterie qui échangent les coups de feu, aux tanks qui manœuvrent, tirent ou explosent, ce qui me semble être une première dans une simulation de vol. Dans le même souci de réalisme, le logiciel gère les éclats que génèrent vos tirs s'ils frappent, par exemple, un mur, lesquels ne manqueraient pas d'endommager votre super-chasseur s'ils vous touchaient. Prenez garde, les ondes de choc causées par les explosions sont également prises en compte, il va s'agir de planifier ses actions avec intelligence. À cette condition, de l'Arctique à l'Australie, ça risque de chauffer grave !



STANDARD : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 1995



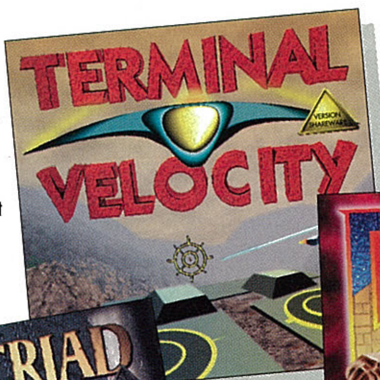
UNE COLLECTION DE CD-ROM PRETS-A-JOUER® A RECEVOIR GRATUITEMENT

Finis les jeux qui encombrent votre disque dur ! Les jeux de la collection JukeBox sont directement jouables à partir du CD.

Un CD-ROM JukeBox Collection

CD TERMINAL VELOCITY

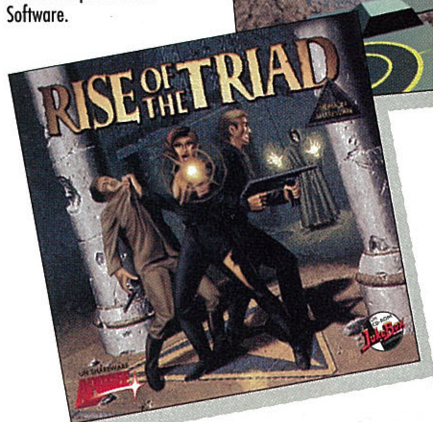
Conçu par le programmeur de Flight Simulator, Terminal Velocity est un jeu en 3D qui vous met aux commandes d'un vaisseau spatial survolant la surface de planètes toutes plus hostiles les unes que les autres. Un jeu APOGEE Software.

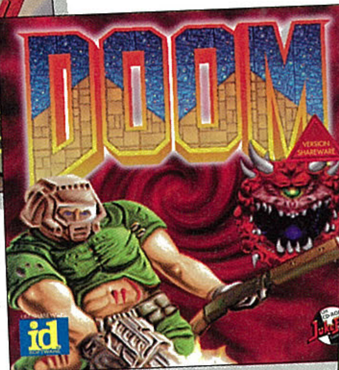


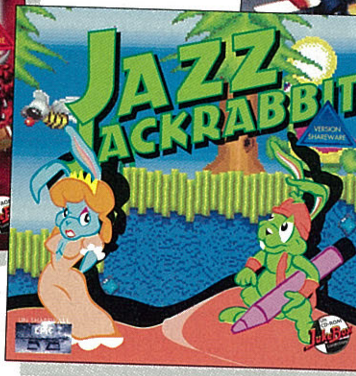
CD WACKY WHEELS

APOGEE Software signe ici un jeu 3D de course de voitures, d'une grande fluidité, aux multiples options. Mais le must reste la possibilité de pouvoir se mesurer à un autre. Ce qui peut se réaliser sur la même machine, par modem ou câble nul-modem. L'effet lui, reste le même : EPOUSTOUFLANT. En effet, la fluidité ne diminue pas.



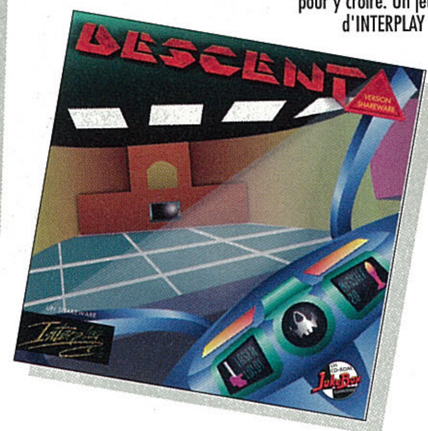






CD DESCENT

Ici la réalité dépasse la fiction. Essayez seulement d'imaginer un vaisseau que vous pouvez déplacer en 3D, looping, tonneau ... le tout dans un labyrinthe de couloirs parsemés de vaisseaux ennemis eux-mêmes se déplaçant en 3D. Vous pouvez également y jouer en réseau ou par modem ... Bref il faut vraiment le voir pour y croire. Un jeu d'INTERPLAY !



CD DOOM

DOOM vous plongera dans un monde virtuel en 3D votre but étant d'en sortir vivant. Vous devrez combattre des légions d'ennemis et résoudre les énigmes des labyrinthes. DOOM est actuellement le meilleur jeu sur le marché ludique dans sa catégorie. Un jeu D'ID Software.

CD RISE OF THE TRIAD

Vous faites partie de l'élite du groupe opérationnel HUNT et devez arrêter le leader fou d'une secte religieuse prêt à tuer des millions de personnes. Rise of the Triad signé APOGEE Software !

CD JAZZ JACKRABBIT

Ce jeu de EPIC MEGAGAMES allie scrollings fulgurants, sons époustouflants et graphismes de rêve. Aidez Jack le lapin à sauver sa fiancée Eva Earlong des griffes de Devan Shell et ses tortues maléfiques. Jack, grâce à ses bonds prodigieux, peut trouver des passages secrets mais aussi tirer contre tout ce qui bouge et ramasser tout ce qui traîne.

Pour compléter votre collection et recevoir gratuitement*, chez vous, par la poste, le CD-Rom de votre choix, composez sur votre Minitel le

LES MEILLEURS SHAREWARES DE JEUX SUR CD "SINGLE" JOUABLES

3617 JUKEBOX

Le 1er à faire ça !

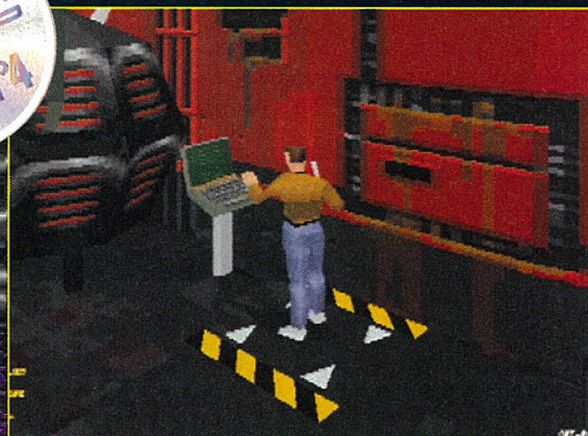
Laissez nous simplement votre adresse sur le 3617 JUKEBOX et vous recevrez, chez vous, par la poste, le CD-Rom de votre choix. Uniquement le coût de la consultation du service, soit 5,48 F.TTC/mn. Il n'y à rien d'autre à payer. Temps moyen de connexion constaté 5 minutes. Envoi en France métropolitaine uniquement. Attention seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte. Le shareware n'est pas un logiciel gratuit. Son auteur vous permet de l'utiliser gratuitement pour le tester. Si vous l'utilisez régulièrement, pensez à le rémunérer. Toutes les marques citées sont déposées par leurs auteurs.

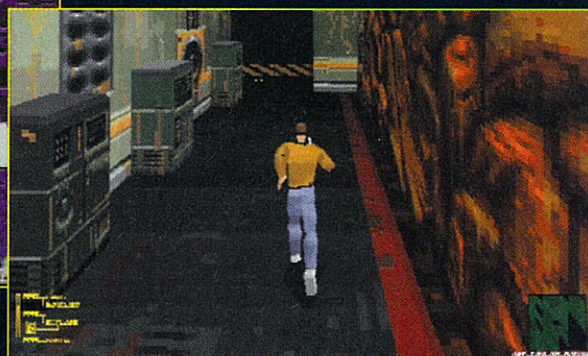
PC CD

Léo de Urlevan









Fade to Black

De l'action intelligente







Nous en avions déjà parlé le mois dernier dans une petite preview. Depuis, le jeu a convenablement avancé, il a été présenté à l'E3 de Los Angeles où il a fait une très grosse impression. Spielberg himself a trouvé intéressant le côté cinématique de la chose.

Pour la deuxième fois, vous incarnez Conrad le héros de Flashback. Mais le succès lui a monté à la tête et il l'a grosse comme ça. Non, en fait il a pris du volume, il s'est épaissi. Il a grossi ?, me demanderez vous, inquiet. Non, maintenant c'est un Conrad en 3D que nous dirigerons pour cette aventure. Sa mission : buter du morph, sauver des gens, anéantir du morph, explorer de nouveaux mondes étranges, de nouvelles civilisations tout en sachant que le Département d'État nierait ses agissements si lui-même ou l'un de ses agents était capturé. Concrètement, vous vous déplacerez dans des couloirs avec des missions vraiment spécifiques comme : escorter jusqu'à un endroit précis un vieux savant qui ne tient pas trop sur ses frêles guiboles, trouver la porte de sortie d'un niveau, détruire des installations, etc. Le scénario est loin d'être linéaire, car vous pourrez vraiment faire ce que vous voulez comme tuer vos amis par exemple : dans ce cas, la mission suivante sera plus difficile. Les phases de jeu alterneront avec des séquences cinématiques de toute beauté. Le personnage se déplace avec une fluidité exemplaire et possède une grande variété d'actions. Des séquences sur lesquelles vous ne pourrez pas interagir agrémenteront la partie pour vous impliquer plus dans le jeu. Par exemple, à un moment, un humain avance vers vous et se fait buter au moment même où il vous avait rejoint. Ça fout pas les boules, ça ? Fade, en quelques chiffres, c'est une quarantaine de missions réparties sur 13 niveaux, au moins une vingtaine d'ennemis, une soixantaine de musiques, 29 personnes qui bossent sur le même projet, et c'est, n'oublions pas, Flashback 2.

EDITEUR : Delphine Software
DISTRIBUTEUR : Electronic Arts (16) 72 17 07 83
STANDARDS : PC CD
SORTIE PRÉVUE : Septembre 95

Des musiques que vous connaissez tous.

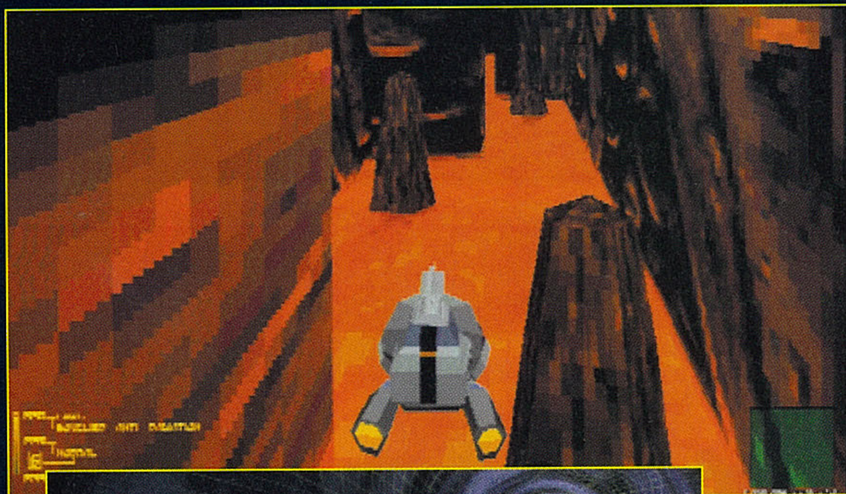
Si vous avez déjà joué aux jeux Delphine, vous avez forcément entendu de la musique créée dans une de ces deux pièces. Le studio de traitement est dédié aux musiques CD retravaillées à partir de ce qui a été fait dans la salle de composition. Par contre, tous les jeux faits sur disquette ne sont pas sortis de la petite salle, car les musiques étaient en 8 bits. En ce qui concerne Fade to Black, le studio a vraiment été mis à contribution et une soixantaine de musiques agrémenteront votre périple !

Le studio de traitement des musiques CD.



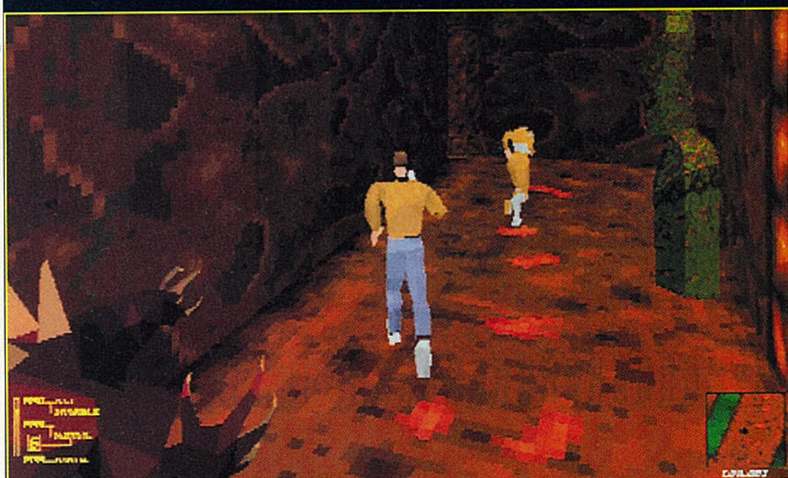


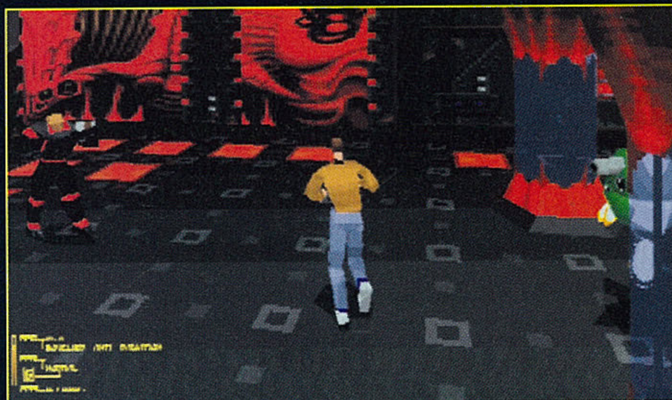
La salle de composition des musiques.





De magnifiques séquences intermédiaires viendront rythmer le jeu entre 2 niveaux, notamment celle-ci où vous entrez en hyper-espace.





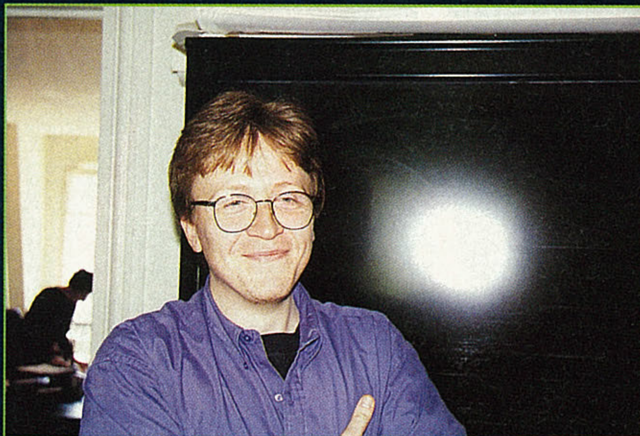
La capture infrarouge





La modélisation des personnages a été faite grâce au procédé infrarouge dont nous avions déjà parlé lors des previews et du test "Prisoner of Ice". Cela se passe dans une ambiance très tendue, car il faut choisir le membre de l'équipe qui va s'y coller. Le jour où je suis allé faire le reportage, personne n'était très emballé car il faisait très chaud, et porter cette combinaison fait maigrir de 3 kilos en dix minutes. Bon prince, Victor (l'attaché de presse) a accepté. Techniquement parlant, il s'agit de placer sur la combinaison des "capteurs", sortes de petites boules de métal repérées par des caméras. Ces dernières, au nombre de quatre pour ce jeu (dans Prisoner, il y en avait trois), transmettront des informations à un ordinateur sous forme de points. Il ne restera plus qu'à agencer ces points afin de constituer un squelette humain et à texturer le personnage.

Interview


Thierry Perreau, directeur artistique de Fade to Black







Joy : Vous êtes-vous inspiré de jeux, de vous ou d'autres personnes, pour réaliser Fade to Black ?
Thierry Perreau : Non, on essaie de faire quelque chose de nouveau, mais nous nous sommes quand même inspirés de certains films, quelques références. Le joueur est content quand il arrive à voir une allusion à tel ou tel film qui lui a plu. Dans ce jeu, nous avons essayé de rendre des situations que l'on peut voir dans certains films. Par exemple, quand le héros passe entre les lasers d'une bataille entre morphs et humains, cela rappelle le début de la Guerre des étoiles quand R2D2 et Z6PO ne reçoivent aucun faisceau alors que leur vaisseau est investi par des stormtroopers.
Joy : Le scénario a l'air riche en rebondissements. C'est important un bon scénario maintenant ?
TP : C'est primordial. Toute l'équipe trouve que c'est ce qu'il y a de plus important ; sinon, le jeu reste sans intérêt. Il faut que le jeu ait un certain poids et qu'il arrive à surprendre le joueur. Nous pensons qu'un bon scénario fait que le joueur est plus présent dans le jeu, qu'il est moins passif.
Joy : Avec Fade to Black, n'as-tu pas peur de rentrer dans la catégorie des jeux "à-la-Doom" ?
TP : Non, cela n'a rien à voir. On revient là sur l'intérêt du scénario. Doom, c'est bien, ça défoule, mais au bout de cinq minutes, y en a marre car l'histoire est basique, d'ailleurs y en a pas. Ici, l'histoire est très étoffée. On voit d'autres personnages avoir leur propre existence, faire ce qu'ils ont à faire et on peut interagir sur leur destinée. Et le scénario est évolutif selon les choix que l'on a faits précédemment.
Joy : Pourquoi mélanger l'arcade et l'aventure ?
TP : Pour plaire à tout le monde. Quand il n'y a que de l'action, on oublie très vite le jeu. Quand le mélange est bien dosé, on peut rejouer au soft en effectuant certaines parties différemment. Le but que l'on essaie d'atteindre est de faire des souvenirs au joueur.
Joy : Des souvenirs ?
TP : Oui, avec l'équipe on reparle parfois des jeux sortis sur la VCS 2600. Bien évidemment, on n'y joue plus car c'est vraiment dépassé. Mais c'est avec des souvenirs communs comme ça qu'on devient passionné. Maintenant il y a un passé des jeux vidéo. Et dans le jeu que l'on est en train de développer, on tente de mettre des émotions, de la joie, de la tristesse. Là où le but est atteint, c'est quand on est déçu d'avoir fini un jeu car justement il est terminé.
Joy : D'où vient l'équipe?
TP : Ben moi, je viens de la Creuse...
Joy : Non, je voulais demander s'ils étaient tous chez Delphine depuis longtemps !
TP : Un noyau d'une dizaine de personnes a travaillé sur tous les projets. Ce sont des anciens d'Océan. Ils sont là aussi depuis un petit moment. Sinon tous les autres sont nouveaux. Et maintenant, y a plein de filles qui apportent une certaine sensibilité. Les textures du niveau 3 faites par Béatrice sont vraiment magnifiques et ça change vraiment (NDLR : Béatrice, je crois que tu as un ticket !). De toute façon, quand on change de niveau dans Fade, contrairement à Doom, on s'aperçoit vraiment de la différence.
Joy : Le passage de la 2D latérale à la 3D mappée s'est-il fait naturellement ou correspond-il à une attente du public ?
TP : Cela s'est fait naturellement, car on aime la 3D. On a commencé le projet il y a deux ans et demi, et au début c'était de la 2D. Mais avec l'arrivée des nouvelles bécanes surpuissantes, on s'est dit qu'il fallait tout changer.
Joy : Y a-t-il d'autres projets en cours ?
TP : Oui, mais je ne peux pas en parler...







Fields of Glory vous a conquis, The Civil War "la Guerre civile" vous dominera

Disponible
En version française intégrale
PC CD-ROM



Décidez le destin d'une nation pas facile - Tactique et stratège sont vos atouts !

- mode un ou deux joueurs par liaison modem
- quatre batailles historiques
- deux batailles fictions qui auraient pu changer le cours de l'histoire
- base de données sur les Généraux, les armes et un historique détaillé du conflit

- recrutez, entrainez des armées, constituez des flottes, établissez des blocus, améliorez des voies ferrées
- commandez pour nommer, promouvoir et destituer les Généraux de l'histoire.
- dirigez le Nord et le Sud au cours des quatre années sanglantes

DAGGER INTERACTIVE TECHNOLOGIES LIMITED

empire® INTERACTIVE

Ubi Soft ENTERTAINMENT
28, rue A.Carrel - 93108 Montreuil

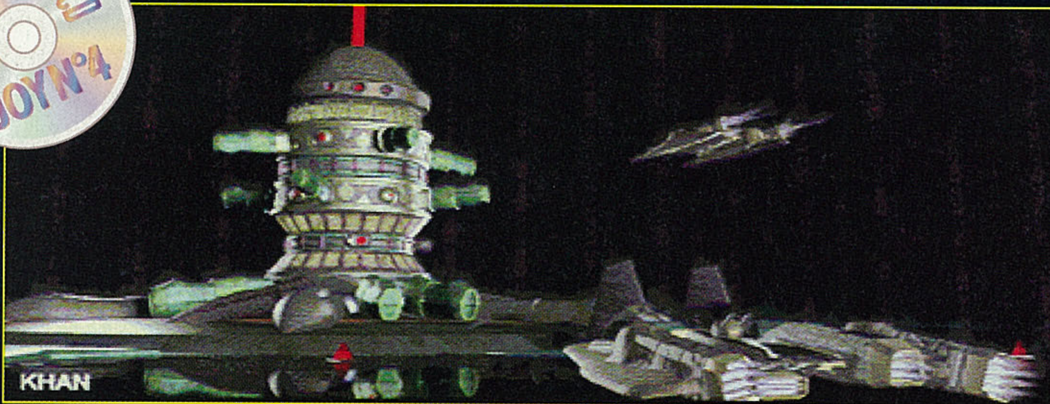




PC CD

Casque Noir à la plage

Raven





I am the master of the Woooooooooorrrrrllddd !". Tel fut le cri lancé par le futur petit, petit, petit et petit, et tout petit même, descendant de Billou le jour où il hérita de l'empire de son arrière, arrière, arrière et arrière grand-père. Difficile de prendre le contrôle de la plus grosse entreprise du monde sans péter les plombs. C'est que le very, very, very et very small fiston s'avère être un sournois personnage atteint par la folie des grandeurs, ce qui l'amène à s'associer avec le grand chef des Armids, une race d'Aliens aliénés. Leur association débute rapidement par la prise de contrôle des forces terrestres grâce à d'habiles infiltrations organisées par l'infâme moutard plein aux as. S'instaure alors un régime de dictature, et l'on peut apercevoir à chaque coin de rue le portrait des deux chefs assoiffés de pouvoir se tenant main dans la main. Fort heureusement – oh ça oui alors !– un groupe de rebelles parvient à s'échapper à bord d'un vaisseau à deux balles et rejoint le croiseur interstellaire Raven, situé en orlune autour de la bi... euh en orbite autour de la lune. Ça ce sont des hommes, des vrais ! Sur leurs épaules repose désormais le sort des terriens.

Voilà à quelques détails près (j'en ai rajouté si peu !) le scénario de Raven, le dernier soft développé par une équipe de Cryo.

EDITEUR : *Cryo*
DISTRIBUTEUR : *Mindscape (1) 99 79 66 48*
SORTIE PRÉVUE : *Septembre*





Le moteur 3D VLR ressemble beaucoup au Voxel développé pour Comanche. Il comporte néanmoins de nettes améliorations quant à sa rapidité et à la possibilité de représenter de gros objets en 3D mappée.

Il était une fois...

...le cerveau bouillonnant de Thierry Protot. Ce jeune passsionné d'images de synthèse est allé un beau jour de printemps frapper à la porte de l'entreprise parisienne pour proposer ses talents de graphiste. Le boss est emballé, et hop, c'est le début d'une histoire qui nous mène deux ans plus tard au projet de Raven. L'idée est en fait de créer un simulateur de combat spatial avec des techniques plus évoluées que le simple dessin vectoriel. Le résultat – ou tout du moins ce qui le sera dans un futur proche – donne lieu à un jeu constitué de trois phases distinctes. La première regroupe des missions se déroulant sur la surface de planètes, sur la surface de l'eau et même sous l'eau. Vous pilotez donc un vaisseau sur des décors très similaires à ceux de Comanche. Le VLR (nom du moteur développé par Simon Caby) s'avère plus rapide que le Voxel et possède quelques améliorations, comme la gestion de l'éclairage par exemple. Il offre également la faculté de pouvoir y placer de gros objets en 3D mappée. On peut ainsi voir des bipodes du genre transformeur se déplacer sur la surface accidentée avec une certaine aisance. Au stade actuel des choses, on peut considérer que le VLR est quasiment terminé et qu'il ne nécessite pas, comme le reste du jeu d'ailleurs, une machine ultra-puissante. Certes, un 486 DX2 66 devrait être la machine recommandée, mais un 486 DX33 fera sans doute l'affaire.

La seconde phase est un mélange de Cyberia et de Microcosm. Comme Cyberia parce que vous évoluez toujours sur des surfaces, mais aussi des villes, dans des mines au mileu de décors précalculés directement lus à partir du CD ; et comme Microcosm parce que l'on peut malgré tout emprunter une direction

SUR LE TOURNAGE



Le maquillage n'est pas une mince affaire, et il faudra plusieurs heures pour transformer cet humain en infâme Armid.



Quelques retouches et l'Armid est fin prêt. "Meeeerrrde. Il a une jambe plus longue que l'autre..." "Ah ben, faut couper, y a pas à chier !"



Après le maquillage, l'habillage. "Mince, on n'a pas fait les épaulettes assez larges..." "Ben faut lui scier l'épaule... là, très exactement là !" "Ah oui O.K., bouge pas j'vais le faire !"



L'équipe effectue les différents réglages en vue de l'enregistrement des différentes séquences sur fond bleu.





Avouez qu'ils ont fière allure, ces gars-là !



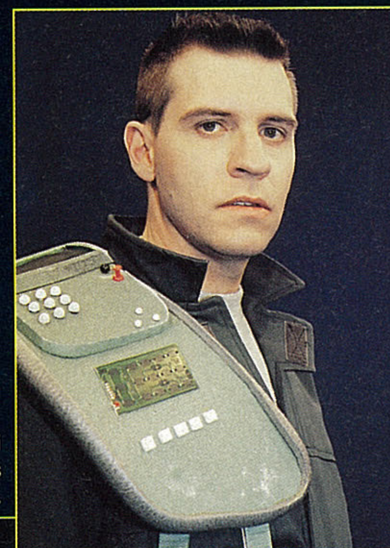
Les FLI interactifs donnent lieu à de superbes animations en images de synthèse. Remarquez que Cryo ne nous avait pas habitués à moins bien.

différente à un embranchement donné, sans oublier de tirer sur les cibles précédemment lockées. Inutile de vous préciser qu' une fois encore, Cryo se distingue par la richesse et la beauté du graphisme. De plus, un nouvel algorithme de compression fait son apparition. Il offre un débit d'images important sans perte visible de qualité. Pas besoin donc d'un quadruple vitesse pour en profiter pleinement, y compris lors de changements de direction où la séquence adéquate s'enchaîne sans l'ombre d'un ralentissement.

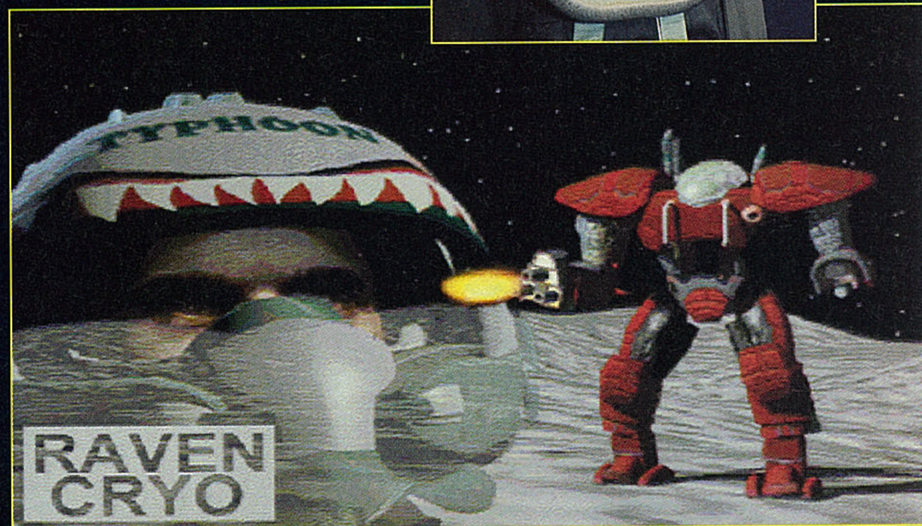
La troisième et dernière partie se rapproche quant à elle de Wing Commander avec des combats spatiaux somme toute assez classiques. Le moteur VLR est mis là encore à contribution, mais de manière différente. Hélas, je n'ai pas pu voir grand-chose, cette phase étant au tout début de son développement. L'équipe nous promet néanmoins que ça va speeder la mort et qu'il faudra faire preuve d'une certaine dose de stratégie un peu comme dans Tie Fighter. On sait d'ores et déjà qu'il y aura une quinzaine de missions variées avec l'escortage d'un vaisseau notamment.

Allez, on mélange !

Bien que je vous présente ces trois phases dans un ordre précis, elles seront complètement mélangées dans l'aven-

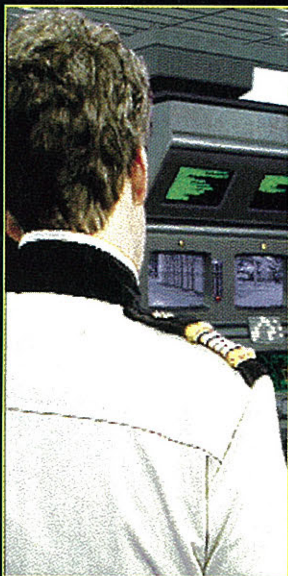


Des efforts ont été faits en ce qui concerne les costumes et les personnages.





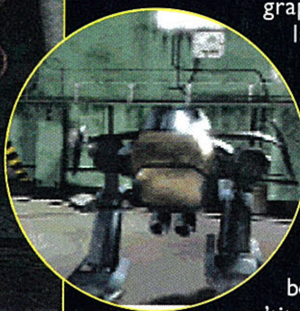


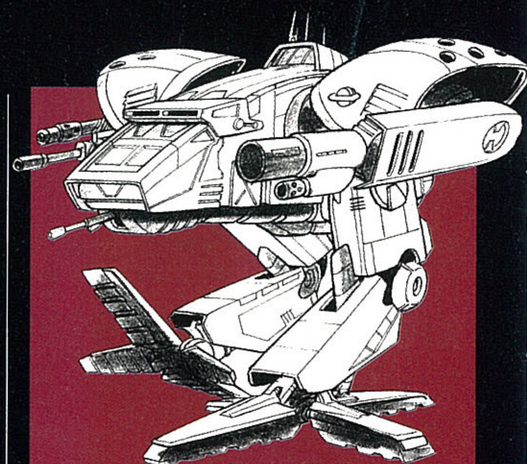






ture et de façon non régulière. Il ne devrait donc pas y avoir une trop grande lassitude, d'autant plus qu'il est prévu quelque 40 minutes de vidéo venant s'intercaler de temps à autre pour vous resituer dans l'histoire. Bien que Raven soit un mélange de plusieurs produits, il reste essentiellement axé sur l'action pure et dure. Au total, une trentaine de missions devraient constituer le jeu dans sa version finale avec environ une quinzaine de missions à la Comanche, quatre ou cinq phases de FLI interactif représentant plus de 30 000 images précalculées ; et je vous l'indiquais plus haut, une quinzaine de missions dans l'espace. Mais d'ici septembre, ces nombres ont largement le temps d'évoluer. Côté bruitage, rien n'est encore définitif et pas l'ombre d'une musique ou quoi que ce soit .En fait si. Question de rigoler un bon coup, les auteurs ont inclus le générique de Sankukaï sur un niveau en VLR. C'est à mourir de rire et ça rend pas mal. Dommage qu'ils ne prévoient pas de le garder. Peut-être dans un niveau caché, qui sait ?
Mais revenons à la vidéo quelques instants. Cryo a investi un petit studio pour l'occasion, et un groupe d'acteurs s'est transformé l'instant d'un tournage en d'étranges êtres. La peau recouverte d'ongles en forme de dents, les Armids sont assez répugnants et sentent mauvais de la bouche (à croire qu'ils bouffent leurs chaussettes tous les soirs) (NDLR : où alors ils ne se lavent pas les dents. Enfin les ongles !). Le moins que l'on puisse dire, c'est que les créateurs de ce jeu n'ont pas lésiné sur le maquillage (ni sur les chaussettes !). Les acteurs qui endossent le rôle des rebelles ont assurément eu plus de chance avec un bel uniforme digne de la marine américaine. Toutes ces séquences vidéo, qui permettront au joueur de voir ce qui se passe d'un côté comme de l'autre, ont été filmées sur fond bleu afin d'être par la suite incrustées sur des décors en images de synthèse. Les voix seront bien sûr en français.
Le dernier produit de Cryo avance donc à grands pas, et bien qu'il ne sorte qu'en septembre, je peux vous dire sans prendre de risque qu'il sera graphiquement parlant magnifique. Pour ce qui est de la jouabilité, méfiance, rappelez-vous de Megarace... et faites preuve de patience. Quoi qu'il en soit, bonnes vacances les p'tits gars !

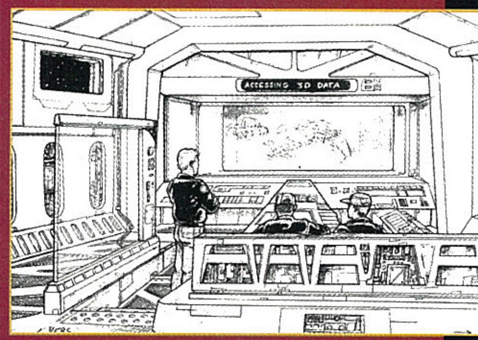




LE STORYBOARD

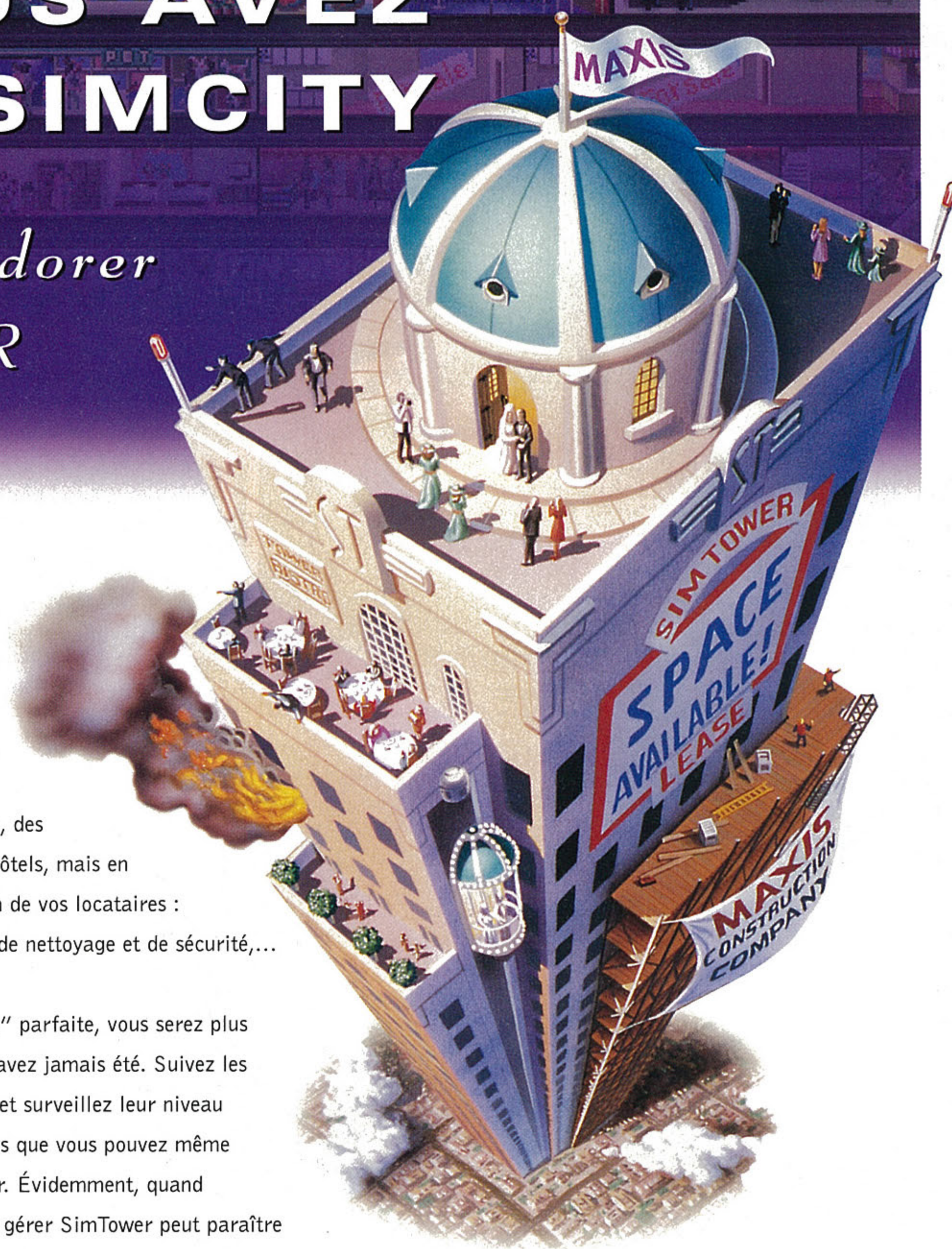
Le scénariste décrit au dessinateur le lieu de l'action, l'ambiance du moment et il en ressort ce style de dessin. S'il s'agit d'une séquence animée, le dessinateur indique, à l'aide de flèches, les directions des mouvements et leur ampleur. Les graphistes n'ont plus qu'à retranscrire l'ensemble en images de synthèse tout en s'aidant du texte qui décrit le contexte.





SI VOUS AVEZ AIME SIMCITY

vous allez adorer SIMTOWER



Après avoir géré une métropole entière dans SimCity, est-ce que diriger un immeuble vous fait peur ? Eh bien ne croyez pas que ce soit simple ! Pour jouer à SimTower, vous devez être à la hauteur : 100 étages exactement. Non seulement vous gérez des bureaux, des appartements, des restaurants et des hôtels, mais en plus vous devez veiller à la satisfaction de vos locataires : efficacité des ascenseurs, des services de nettoyage et de sécurité,...

En tentant de créer "La Cité Verticale" parfaite, vous serez plus proche des SimCitoyens que vous ne l'avez jamais été. Suivez les personnages dans leur vie quotidienne et surveillez leur niveau de stress. Les scénarios sont si réalistes que vous pouvez même voir la nuit tomber et le temps changer. Évidemment, quand tout va bien et que les loyers sont bas, gérer SimTower peut paraître facile. Mais perdez-en le contrôle et c'est la catastrophe.

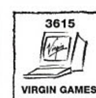
SIM TOWER™
LA CITÉ VERTICALE



Distribué par



TRUCS
ASTUCES
INFOS
CADEAUX



DISPONIBLE SUR : PC WIN, CD-ROM PC WIN, MAC, CD-ROM MAC

Virgin Interactive Entertainment
233, rue de la Croix Nivert
75015 Paris

3DO

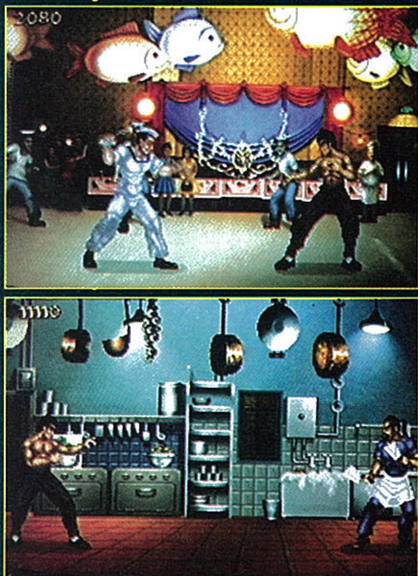
PINKY

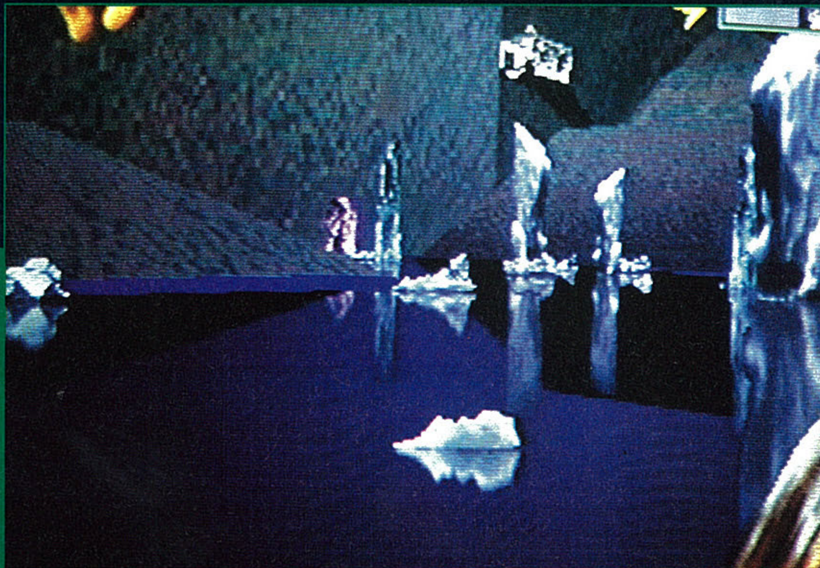
Dragon



EDITEUR : Virgin
DISTRIBUTEUR : Virgin (1) 53 68 10 10
SORTIE PRÉVUE : Août/septembre

S'il est un personnage qui a marqué pour l'éternité tous les amateurs d'arts martiaux, c'est bien celui de Bruce Lee. Cette star de cinéma que l'on surnommait "le petit dragon" n'en finit pas d'inspirer émissions télévisées, ouvrages divers et autres rétrospectives dans tous les médias. Pour ce qui est des jeux vidéo, il en va bien entendu de même, et ce depuis la nuit des temps puisque l'ancestral Bruce Lee sur Commodore 64 et Spectrum s'était déjà élevé en son temps au rang de hit majeur. Le petit dernier de cette longue saga de logiciels s'apprête à présent à faire son apparition sur 3DO, sous le nom de Dragon. Développé par Virgin Interactive Entertainment, ce soft vous proposera bien évidemment de prendre part à des combats vous opposant à toute une série d'adversaires de difficulté croissante. Un beat'em up des plus classiques donc, avec une vue en coupe de profil, proche de celle de Super Street Fighter 2 Turbo. On peut cependant se demander ce que pourra apporter un tel logiciel sur une machine où les beat'em up se sont multipliés dans les derniers mois, et où il devra surpasser des softs tels que SF2 ou Samuraï Shodown... Un challenge bien difficile en perspective pour Virgin. Seul l'avenir nous dira si l'éditeur saura se montrer à la hauteur de ce défi.





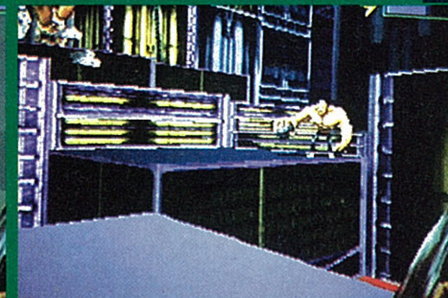
3DO

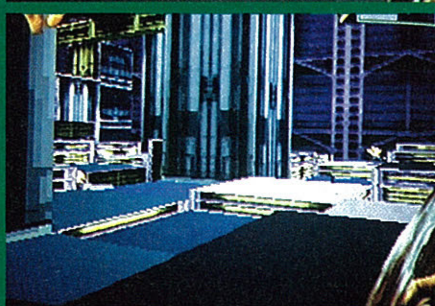
PINKY

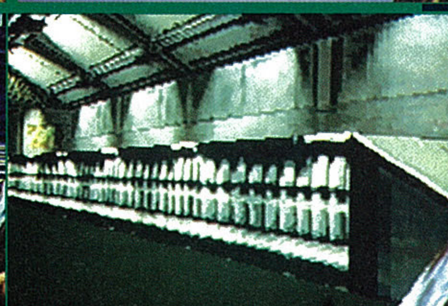
P.O'ed

Depuis longtemps installée sur le marché des PC, voici que la mode des Doom se met à faire des ravages sur 3DO. Doom et Doom 2 sont en préparation sur ce standard, Electronic Arts concocte son Immercenary, et voici que ce beau mois de juin voit arriver à la rédaction non pas une, mais deux nouvelles previews de jeux exploitant l'interface 3D rendue populaire par id Software. Le premier d'entre eux se nomme P.O'ed et présente la particularité d'être de loin le plus déjanté d'entre tous. Développé par un minuscule éditeur américain indépendant du nom d'Any Channel, ce logiciel est en effet la doomerie la plus loufoque qu'il m'ait été donné de voir sur 3DO ! C'est l'avantage des petits éditeurs, ça, ils peuvent laisser libre cours à leur fantaisie sans encourir les foudres de la censure de la part de leurs supérieurs. Dans P.O'ed, vous incarnez le cuisinier de bord d'un vaisseau de débarquement de Space Marines envoyé sur une planète inconnue pour mettre un joyeux boxon. Las, le débarquement en question se passe plutôt mal, puisque tout l'équipage du vaisseau est massacré sitôt le pied posé à terre. Vous étiez resté près de vos fourneaux durant l'opération, vous voici donc seul sur une planète hostile, avec pour toute arme votre fidèle poêle à frire (je n'invente rien, c'est effectivement la première arme dont vous disposez !). Si l'on commence déjà à sourire lorsque l'on voit son personnage faire de grands moulinets avec l'ustensile de cuisine en question, l'arrivée des premiers Aliens déclenche quant à elle une franche hilarité. En effet, ces derniers prennent des formes pour le moins curieuses, certains ressemblent à des femmes en string armées d'une mitrailleuse à chaque bras, tandis que d'autres sont carrément des hybrides de fesses et de foufounes à dents montés sur pattes !!! Pas trop mal réalisé et rigolo, ce pourrait être là un soft intéressant.









EDITEUR : Any Channel
SORTIE PRÉVUE : Août

3DO

PINKY

Killing Time



Voici donc ce second clone de Doom à paraître sur 3DO dans les mois à venir. Si P.O'ed joue la carte de l'humour douteux, Killing Time reste dans son thème bien plus dans les normes. Il mélange en effets les ingrédients d'un jeu d'action pur et dur à un scénario orienté vers le fantastique. Et du coup, on ne peut s'empêcher de le comparer à Monster Manor d'Electronic Arts, et de se dire que les programmeurs sur 3DO ont vraiment fait des progrès considérables. Là où, dans le premier, ne figuraient aucune texture au sol et au plafond, et ce afin d'économiser les ressources de la machine, le second est tout simplement magnifique ! On peut orienter la tête vers le haut ou le bas et observer les textures (certains plafonds sont somptueux) à sa guise. Les ennemis sont représentés par des personnages ou animaux filmés et restitués en Full Motion Video. Ces personnages s'incrustent très bien dans les décors, surtout les spectres, et donnent au jeu une touche de 7th Guest. À noter que le logiciel ne va pas sans la désormais traditionnelle touche de cruauté, puisqu'il est nécessaire, pour progresser dans le jeu (obtention de power-up), de dégommer des canards au fusil à pompe ! Voilà donc un soft que tous les 3Distes de la rédaction attendront avec une certaine impatience...









SORTIE PRÉVUE : Août
EDITEUR : Studio 3DO

PC CD

MOULINEX

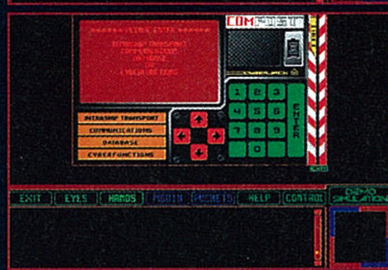


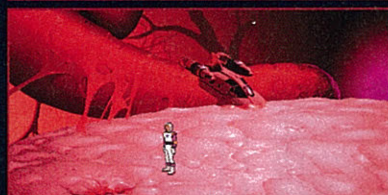
Space Quest 6



Peut-on être balayeur, gaffeur, maladroit, pas spécialement baraqué, débraillé et héros d'un jeu ? Oui, si l'on est Roger Wilco, le plus fieffé crétin qu'il soit possible de rencontrer. Bref, l'anti-héros le plus célèbre de la galaxie des jeux revient dans Space Quest 6, une série culte. Dans ce nouvel épisode, Sierra semble s'en être donné à cœur joie dans la dérision, et plus que jamais il faudra ouvrir l'œil, chaque écran ou presque cachant une référence à une œuvre connue. Les vaisseaux de l'espace ressemblent à ceux de... et le commandant Kielbasa rappellera aux amateurs de simulation un personnage célèbre. Pour vous mettre sur la voie, disons que Kilbasa est une sorte de lion. Dans cette épisode, on retrouvera également l'équipage du vaisseau de Space Quest 5 et la belle Béatrice Wankmeister (littéralement "reine de la branlette") dont Roger est amoureux. Le problème, c'est qu'au moment où commence le jeu, Roger vient d'être rétrogradé et il se retrouve simple balayeur. Très vite pourtant, l'occasion lui sera donnée de briller auprès de ses petits camarades car il devra les sauver d'une fin horrible. En effet, dès les premières minutes de jeu, ces derniers seront transformés en sorbet au citron par des extraterrestres ! Plus tard, Roger devra, pour sauver une autre personne, être réduit à une taille microscopique et injecté dans son corps. On le voit, le scénario de Space Quest s'annonce au moins aussi tordu que celui des précédents, mais cette fois-ci Sierra ne semble pas s'être contenté d'appliquer une bonne vieille recette. Résolument multimédia, Space Quest 6 – qui bénéficie d'un (superbe) graphisme en S-VGA – sera intégralement traduit en français et proposé exclusivement sur CD-Rom (Dos et Windows). L'événement est d'autant plus important que pour la première fois, les personnages s'exprimeront de vive voix. Il faudra au moins cela pour démêler une intrigue qui s'annonce encore plus joyeusement tordue qu'elle n'en a l'air.







EDITEUR : *Sierra*
DISTRIBUTEUR : *Coktel*
(1) 46 01 46 00
SORTIE PRÉVUE : *Août*

Mac CD

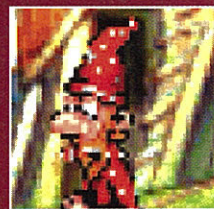
Tibérius

Discworld

Inspiré des livres de Terry Pratchett, DiscWorld est un jeu d'aventure pas comme les autres. L'humour y est omniprésent, et le jeu se passe dans un monde complètement loufoque. Votre personnage, Rincevent, part à la chasse au dragon à l'aide de son fidèle compagnon «Baggage» qui n'est autre qu'une malle à pieds. Les dialogues sont à mourir de rire (et bourrés de jeux de mots), les animations hilarantes, et votre Rincevent en prend plein la tête (au sens propre et figuré !). De plus sa voix est celle d'Eric Idle, un ancien des Monty Python. Bref on attend DiscWorld avec impatience, en espérant que l'éditeur aura la bonne idée de nous livrer une version sous-titrée en français!



Editeur: *Psygnosis*
(1) 46.43.93.10
SORTIE PRÉVUE :
Septembre







PC ET PC CD, disquettes

Moulinex

Flight Simulator 5.1

EDITEUR : Microsoft
DISTRIBUTEUR : Microsoft Home
TÉLÉPHONE : (1) 69 86 46 46
SORTIE PRÉVUE : Septembre









Microsoft devrait frapper un grand coup avec cette nouvelle version de FS. Si le fond du programme reste le même (sinon il s'agirait de FS 6.0 !), de nombreux ajouts et corrections sont prévus. Pour commencer, les textures seront revues, et il semblerait que cette version offre un compromis intéressant entre l'affichage des "scenary" par défaut de FS, rapide (enfin relativement) et les scènes mappées, belles mais lentes. Ici, par un judicieux choix de palette, les graphistes ont su recréer des champs, des exploitations agricoles et autres forêts de feuillus du plus bel effet. Autre changement de taille, toujours en ce qui concerne les textures, le rendu change en fonction de la saison : teintes fauves en automne, vert électrique au printemps et tapis blanc en hiver. Une autre amélioration de taille concerne le brouillard. Rien à voir avec le tramage grisouille de la version 2 qui tournait sur Atari ST. Il s'agira d'un superbe effet permettant de paramétrer jusqu'à quelle distance le regard peut distinguer des objets, le tout avec force dégradé. La météo, elle aussi revue, devrait être plus facile à gérer. Plusieurs modèles de nuages, prenant en compte les turbulences et le risque de gel de la structure de l'appareil, seront proposés. Flight Sim 51 disposera, dans sa version CD, de 150 aéroports détaillés supplémentaires ainsi que de rivières. Comme c'est le cas déjà avec Las Vegas, il sera possible de gérer plus facilement ses différents "scenary disk" en les installant dans des répertoires à part ou bien en les chargeant directement depuis le CD. Côté pilotage, l'avion devrait réagir de façon plus cohérente en cas de manœuvres hasardeuses et partir en vrille si l'on pilote en mode "réaliste". Bonne nouvelle enfin, cette version devrait être un peu plus rapide que la précédente. Attention, ne vous précipitez pas sur la version US car Microsoft France promet qu'outre les textes à l'écran, FS51 sera accompagné d'un manuel traduit vraiment complet. Accessoirement, la VF étant faite en dernier, on bénéficiera d'un produit mieux "débuggé". À noter que chaque semaine, Compuserve propose des images de cette nouvelle version (Go FS Forum).





Flight Shop

La rentrée sera décidément très simulation de vol, puisque Flight Shop de BAO devrait enfin arriver. Ce logiciel permettra de créer de nouveaux avions pour Flight Simulator. Certes, il est probable que la tâche sera ardue si l'on souhaite disposer d'appareils réalistes, mais plus encore que l'outil, ce sont les avions créés avec que les milions de fans attendent avec impatience. Sans nul doute, on devrait pouvoir se procurer rapidement, dans le commerce ou en téléchargement, de nombreux appareils. Espérons que Flight Shop proposera de nouveaux tableaux de bord, mais là mystère...









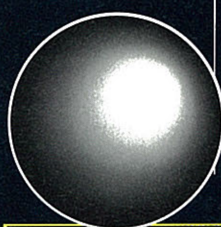
PC CD

Pinky

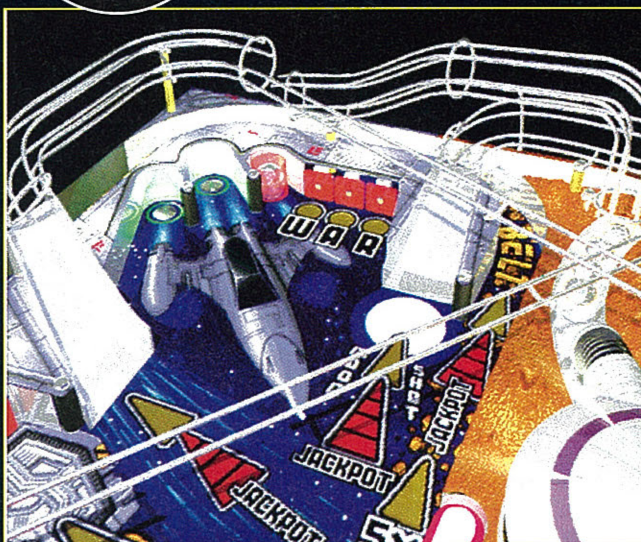
Tilt



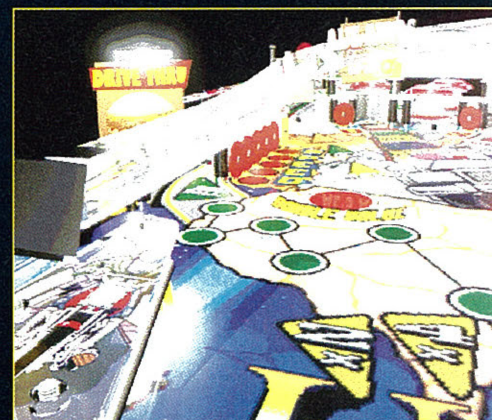
EDITEUR :
Virgin
DISTRIBUTEUR :
Virgin
(1) 53 68 10 00
SORTIE PRÉVUE :
Septembre 1995



Depuis bien longtemps, c'est 21st Century qui règne sans partage sur le marché des simulations de flippers sur micro, avec des hits comme Pinball Dreams ou Pinball Fantasies. Mais il nous semblait bien qu'à force de sortir compilation sur compilation de leurs vieilles tables (je ne vous fais pas la liste, elle n'a pas de fin), l'éditeur sus-nommé commençait à s'essoufler quelque peu, d'autant qu'aucune innovation majeure n'est apparue dans les flips en question depuis pas mal de temps. On peut désormais vous confier que 21st a maintenant du souci à se faire, car la sortie de Tilt approche à grands pas. Programmé pour Virgin par une équipe de développement surtout connue pour ses réalisations consoles (Star Wars, John Madden 95, Aladdin, Cool Spot...), NMS, ce logiciel s'annonce en effet comme une véritable révolution ! Tout d'abord, en lieu et place de la traditionnelle vue de haut avec scrolling vertical, on a ici opté pour une représentation intégralement en 3D (bien que l'utilisateur puisse également sélectionner une vue 2D), et quelle 3D ! Toutes les tables de Tilt ont en effet été précalculées sur stations Silicon Graphics avant d'être converties sur PC, ce qui permet d'afficher un luxe de détails jamais vu jusqu'ici. Des néons s'allument et s'éteignent, teintant les objets qui les environnent (y compris la bille !) d'une douce lumière, tandis que la bille assombrit la portion de table dont elle bloque l'accès à la luminosité. Le tout est représenté en S-VGA, ce qui est un gage infaillible de finesse et d'esthétisme. Pour tout vous dire, alors qu'un flipper sur micro prend habituellement à peu près 500 Ko, les tables de Tilt nécessitent, quant à elles, de 3 à 6 Mo d'espace ! Il faut dire que certaines d'entre elles comportent jusqu'à six flips distincts et gèrent un mode multibille. Chez NSM, on déclare de surcroît avoir porté une attention toute particulière aux calculs de physique que nécessite une simulation de flipper, que la bille ne rebondira pas avec la même force selon qu'elle touche un bumper ou un pignon de caoutchouc, etc. En cas de session multibille, le logiciel se focalisera systématiquement sur la plus basse de vos balles, ce qui est une assez bonne idée. Pour donner la touche finale, l'environnement sonore, Virgin a fait appel à l'un des artistes sous contrat avec eux, un musicien du nom de Tommy Talerico dont trois albums figurent actuellement dans les hit-parades américains ! Musiques et bruitages seront du reste de qualité CD et en stéréo afin de respecter le travail de Tommy. En tout, ce sont huit personnes qui travaillent depuis plus de deux ans sur Tilt, cela afin de parfaire encore et toujours la jouabilité et la cohérence du soft. Il se murmure même que NMS est actuellement en pourparlers avec les plus grosses sociétés de borne d'arcade, et que vous pourriez bientôt retrouver l'un des six flippers de Tilt au café près de chez vous !











PC CD

Casque Bleu en Bosnie

Need for speed



EDITEUR :
Electronic Arts
DISTRIBUTEUR :
Electronic Arts
(16) 72 02 59 17
STANDARDS :
PC CD
SORTIE PRÉVUE :
Août



Initialement sorti sur 3DO, Need for Speed a enchanté tous ceux qui ont eu l'occasion d'y jouer. Ce simulateur de véhicules à quatre roues plus communément appelé voitures, propose un concept différent de ce que l'on a l'habitude de voir. Pas question ici de défier l'asphalte d'Indianapolis ou le circuit de Magny Cours. Le tracé est constitué de vraies routes départementales sur lesquelles roulent de vraies voitures qui respectent les vraies règles du Code. La version PC apporte quelques améliorations par rapport à la version 3DO. La première, c'est le mode S-VGA qui dote le soft d'un réalisme visuel supplémentaire. Sachant que le graphisme était déjà à tomber par terre, il n'y a aucun risque à dire que Need for Speed n'a aucun concurrent dans ce domaine. C'est du délire à l'état pur. En contrepartie, l'animation de cette béta est assez lente et mieux vaut être possesseur d'un Pentium. Si le mode VGA reste très correct, la qualité du graphisme en souffre indéniablement, mais ce que l'on perd en finesse on le récupère en fluidité. Le dilemne reste évidemment de savoir si l'on préfère un beau jeu pas fluide ou un jeu moins beau mais fluide. Autre innovation qui relève du pinaillage, on peut laisser des traces de gomme sur la route. C'est très spectaculaire lors d'une accélération pourvu que l'on ait choisi une vue externe de sa voiture parce que de l'intérieur, forcément, on voit pas grand-chose. À ce propos,une option «ralenti» permet de revoir sa course, mais le nombre de vues est assez limité.

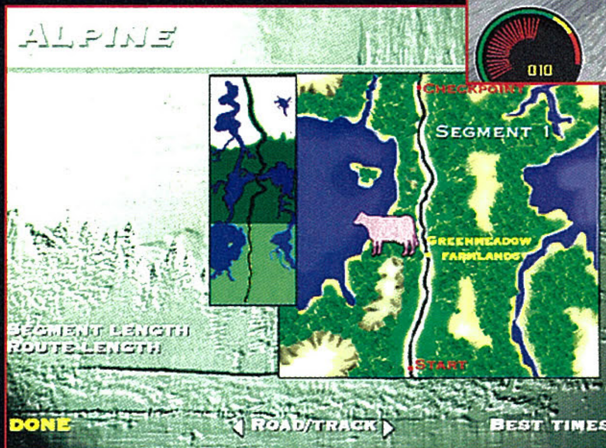


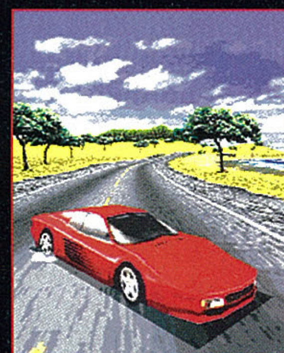


Les films en plein écran ont été eux aussi repris de la 3DO et en S-VGA qui plus est. Notez que l'algorithme de compression utilisé permet une cadence d'image étonnante, presque unique elle aussi. Rajoutez à cela des menus hyper soignés, une musique géniale et vous obtenez la simulation de bagnoles la plus réaliste à ce jour. On peut klaxonner, tirer le frein à main, passer les vitesses, roter au volant, semer la police... bref on peut tout faire, ou presque. Les carambolages que vous provoquez donnent lieu à des accidents criants de réalisme. On peut même voir la fumée translucide s'échappant du moteur ou bien des roues lors d'une accélération. On dirait des petites voitures en métal du genre "Majorette", c'est marrant. La version finale permettra de piloter 7 voitures de prestige (Diablo, Testarossa, Viper...) sur trois circuits de trois tronçons contre l'ordinateur, contre la montre ou contre un autre ordinateur via le port série ou un modem. Sachez enfin que si votre chaîne Hi-Fi décode le Dolby Surround, vous profiterez de bruitages exceptionnels. Un bon conseil : ne ratez pas le test !





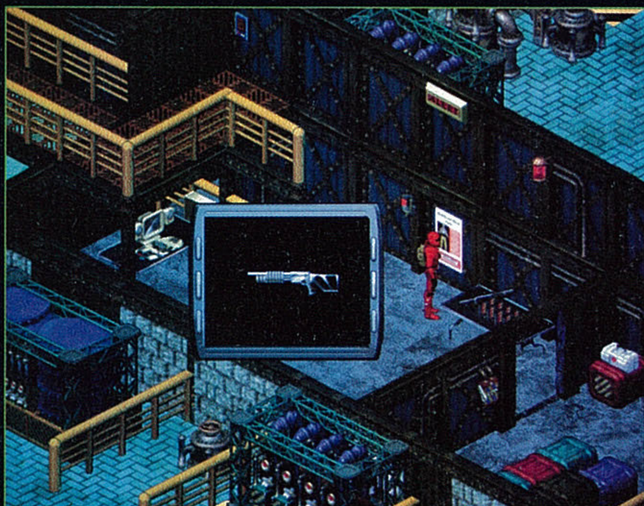




PC CD

lansolo

Crusader
no remorse

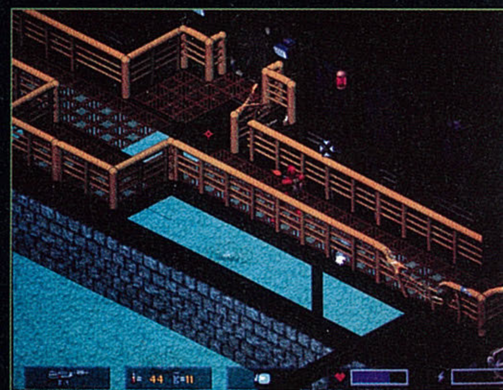




EDITEUR :
Origin
DISTRIBUTEUR :
Electronic Arts
(16) 72 53 25 25
SORTIE PRÉVUE :
Septembre 95

Définitivement, le S-VGA devient incontournable dans les productions à venir. C'est ce que vient confirmer Origin avec Crusader, un jeu d'action futuriste dont le graphisme ultra fin est sans précédent dans sa catégorie. C'est beau, c'est très beau. Imaginez Ultima VIII en haute résolution, et vous aurez une idée de ce qui vous attend avec Crusader. Côté scénario, ça n'a rien à voir. Crusader se déroule 220 ans dans le futur, ce qui nous amène... humm... en 2215. Et on applaudit bien fort Origin pour n'avoir pas situé son soft en 2027, ce qui est la règle habituellement pour un jeu de S.-F. Bref, en 2215, le Consortium tient la planète sous sa coupe de fer. Les moindres faits et gestes de la population sont épiés par des réseaux de caméras. Les citoyens sont imposés à 50 % de leurs revenus (et alors, nous aussi !), et en plus, ils n'ont pas le droit de l'ouvrir. Mais une poignée d'insoumis résiste encore à la tyrannie. Des villes se soulèvent, les ghettos s'enflamment, la RATP se fout en grève, Tapie fait des déclarations à la télé, et arrive le temps de la répression. Le Consortium réagit promptement, et plusieurs villes sont entièrement rasées. Heureusement, le joueur incarne un "Enforcer", un des agents militaires spéciaux du Consortium. Et vous avez choisi votre camp : celui des rebelles. Crusader est un jeu d'action enrobé d'un scénario à rebondissements. Vous prenez connaissance de vos missions lors de séquences vidéo. En tout, il devrait y avoir près de 1 heure 1/2 de film. Vous évoluez dans des décors isométriques sur plusieurs niveaux. Pour tenter de ralentir votre progression : une flopée d'appareillages électroniques, des tourelles mitrailleuses automatiques, des robots agressifs et surtout des hordes de CRS malveillants. Ça va bastonner ! Comme dans Ultima, votre personnage porte son arme dans le dos, et il dégaine d'un geste souple en cas de résistance de l'ennemi. Ce jeu ne fait pas dans la dentelle : emporté par une musique Trash, vous pouvez tirer dans tous les sens et tout faire sauter. On voit clairement les balles ricocher sur les éléments du décor, et ça explose dans tous les sens. Bien qu'on ne puisse pas tirer en se déplaçant, le contrôle du personnage est très sophistiqué. On peut courir, sauter, avancer au ralenti, s'accroupir, se cacher. Il y a un inventaire et plein d'armes de portées différentes à récupérer. Crusader ne se contentera pas de nous défouler, il devra aussi offrir de nombreuses énigmes pour bien nous énerver avant les combats. Mais je le répète : il faudra patienter jusqu'à la rentrée. Si tout va bien !







PC CD

Derek Dela Fuente

Motorcross





Hum ! que c'est bon de se prendre des bosses, de décoller à dix mètres de haut et de se vautrer dans le décor. Après le kart c'est au tour du motocross de bénéficier d'une adaptation en jeu vidéo. Le dernier produit de GraftGold pourrait nous donner de bonnes raisons de nous rouler dans la boue !





Steve Turner, un des deux piliers de GraftGold avec Andrew Braybrook, ne tarit pas d'éloges quand il parle de son nouveau bébé. MotorCross bénéficie d'un moteur 3D réellement unique, car il est capable de générer des terrains au relief tourmenté. Ça tombe bien, car en motocross la moindre bosse vous fait décoller comme une crêpe et admirer de force collines et vallées aux alentours. Si vous glissez trop dans un virage, boum ! vous allez vous éclater de l'autre côté des barrières. Si vous passez un rapport inférieur, paf ! un coup d'accélérateur vous permet de faire une roue arrière. Selon Turner, tout a été fait pour accentuer le réalisme du jeu.

EDITEUR : *Warner Interactive (1) 43.12.31.05*
SORTIE PRÉVUE : *Décembre*

Interview

De Steve Turner. Chef de projet.

Steve : Pour avoir le maximum de fun, on a même exagéré les choses. Les bécanes peuvent décoller à près de 15 mètres de haut. On démarre avec des motos pas trop rapides et faciles à contrôler. Au fur et à mesure qu'on gagne de l'argent, on améliore les engins avec de nouvelles boîtes de vitesse. Les bécanes top niveau sont carrément dures à piloter !

Joy : Ah, bon ?

Steve : On s'est inspiré de vrais circuits de cross. Les sentations de pilotage sont proches de la réalité, même si on se "crashe" moins que pour de vrai. Les terrains varient de la neige aux rochers en passant par les collines boueuses : c'est remarquablement difficile. Le joueur doit se comporter comme un vrai motard. Mettons par exemple que vous êtes en train de voler en plein air. Si vous touchez le frein avant, vous durcissez la suspension avant, ce qui permet d'atterrir sans vous exploser !

Joy : Ah, oui ?

Steve : Pour ajouter de la variété, il est possible de disputer une compétition internationale. Chaque scénario prend place dans un continent différent, et dans chaque continent il y a plusieurs types de terrain. On a des circuits qui vont de l'Arctique au désert en passant par les climats tempérés.

Joy : Naaan ?

Steve : Chaque circuit nécessite un pilotage particulier. Sur la neige, le plus dur est de gérer la glisse et de maintenir la moto sur la piste. L'anticipation est un facteur primordial. Quand vous gravissez une grosse bosse, vous ne savez pas dans quelle direction il faudra tourner en redescendant. Tout est dans le juste dosage de la vitesse.

Joy : Sans déc. ?

Steve : On a aussi programmé une intelligence artificielle pour les pilotes dirigés par l'ordinateur. Ils apprennent les circuits au fur et à mesure de la course et s'améliorent en même temps que vous. Nous pensons vraiment que MotoCross va surprendre pas mal de monde. D'ailleurs, nous préparons le portage sur console Sony PS-X.

Joy : Merci.







Nous avons besoin de vous

Grâce à vos lettres et suggestions, JOYSTICK n'a cessé d'évoluer depuis sa création. L'univers des jeux vidéo est en constante évolution, et nous avons absolument besoin de mieux vous connaître. Pour que JOYSTICK corresponde tout à fait à vos espérances, il est très important que vous nous accordiez quelques minutes pour répondre à ce sondage. Chaque question qui vous est posée aura forcément une incidence pour nous. L'analyse de ce sondage, fait en collaboration avec les leaders de la presse magazine (JOYPAD, ASTUCES MANIA, MEGA FORCE, et SUPER POWER), nous permettra de vous offrir le magazine qui corresponde tout à fait à vos besoins.
C'est la seule façon pour nous de savoir ce qu'il faut garder, diminuer, augmenter, rajouter ou supprimer... Si vous souhaitez que ça change ou que ça reste comme ça, dites-le nous, et nous tiendrons compte de vos réponses...
Alors vite... prenez tout de suite un stylo, donnez-nous 5 minutes de votre temps pour participer. Et pour vous remercier de votre effort, 250 personnes ayant répondu à ces différents sondages seront tirées au sort et recevront 3 mois d'abonnement gratuit au magazine de leur choix entre :
TENNIS - ONZE MONDIAL - VIDÉO 7 - PREMIERE - PICSOU MAGAZINE - LE JOURNAL DE MICKEY.

1/ Depuis quand lisez-vous JOYSTICK ?
❑ Depuis moins d'1 an ❑ Entre 2 et 3 ans
❑ Entre 4 et 5 ans ❑ Plus de 5 ans

2/ Etes-vous abonné ?
❑ Oui ❑ Non

3/ Si non, à quelle fréquence achetez-vous JOYSTICK ?
❑ C'est la 1ère fois ❑ Tous les mois
❑ 6 à 10 fois par an ❑ 3 à 4 fois par an
❑ 1 à 2 fois par an ❑ Jamais, on me le prête

4/JOYSTICK paraît entre le 28 et le 30 de chaque mois. En général, quand l'achetez-vous ?
❑ En début de mois ❑ En milieu de mois
❑ En fin de mois ❑ Ne sais pas

5/ Chez votre marchand de journaux habituel, vous arrive t-il de ne pas trouver JOYSTICK ?
❑ Jamais ❑ Quelquefois ❑ Souvent

6/ Si vous ne trouvez-plus JOYSTICK,
❑ Vous allez dans un autre kiosque
❑ Vous achetez un magazine concurrent
❑ Vous n'achetez pas de magazine

7/ En dehors de vous, combien de personnes lisent votre exemplaire de JOYSTICK :
❑ Aucune ❑ Une ❑ Deux
❑ 3 et +

8/ Diriez-vous que vous êtes trés, assez, peu ou pas du tout satisfait de JOYSTICK ?
❑ trés ❑ Assez ❑ Peu
❑ Pas du tout

9/ Etes-vous d'accord ou pas d'accord avec ces phrases concernant JOYSTICK ?
Il est bien présenté, agréable à lire
❑ D'accord ❑ Pas d'accord
J'apprécie son humour
❑ D'accord ❑ Pas d'accord
Je m'y repère bien
❑ D'accord ❑ Pas d'accord
Il est à la pointe de l'actualité
❑ D'accord ❑ Pas d'accord
Il est suffisamment complet
❑ D'accord ❑ Pas d'accord
Ses couvertures sont attirantes
❑ D'accord ❑ Pas d'accord
Ses couvertures sont suffisamment informatives
❑ D'accord ❑ Pas d'accord
Le CD-Rom me donne satisfaction en général
❑ D'accord ❑ Pas d'accord

10/Quand vous avez fini de le lire, vous arrive-t-il de le refeuilleter :
❑ Dans le mois Combien de fois ? ....
❑ Les mois d'après

11/ Quand vous avez fini de lire un numéro, qu'en faites-vous ?
❑ Vous le conservez
❑ Vous le prêtez
❑ Vous le donnez
❑ Vous le jetez

12/ De quel(s) ordinateur(s) disposez-vous ?
❑ PC 286 ❑ PC 386 ❑ PC 486
❑ Pentium .... MhZ
CD-Rom ❑ Oui ❑ Non
Sa vitesse : ❑ X1 ❑ X2 ❑ X4
Utilisez-vous Windows ? ❑ Oui ❑ Non
❑ Quelle carte son ? ....
....
❑ Quelle carte vidéo ? ....
....
❑ MAC Modèle ....
Modem ❑ Oui ❑ Non
Vitesse maxi ....

❑ 3 DO ❑ CD-I
❑ Autres ? Précisez ....

13/ Que pensez-vous acheter d'ici la fin de l'année ?
....
....

14/ Installerez-vous Windows 95 sur votre PC ?
❑ Oui ❑ Non ❑ Ne sais pas

15/ Avez-vous une console ?
❑ Non ❑ Oui
❑ Laquelle : ....
....

16/ Vous arrive-t-il de rejouer avec vos anciens jeux ?
❑ Souvent ❑ Quelquefois
❑ Rarement ❑ Jamais

17/ Y a-t-il des jeux anciens que vous n'avez pas terminés :
❑ Oui ❑ Non
Si oui, lesquels ?
....
....
....
....
....

18/ Avez-vous un Action Replay ?
❑ Oui ❑ Non

19/ Etes-vous intéressé par des solutions de jeux anciens ?
❑ Oui ❑ Non

20/ En général, que pensez-vous de chacune de nos rubriques ?
(1 réponse par ligne) - Je trouve ça ....

	SUPER	BIEN	MOYEN	NUL	NE LIS PAS
1 - Courrier :	❑	❑	❑	❑	❑
2 - News :	❑	❑	❑	❑	❑
3 - Reportages sociétés :	❑	❑	❑	❑	❑
4 - Reportages salons :	❑	❑	❑	❑	❑
5 - Previews :	❑	❑	❑	❑	❑
6 - Previews US :	❑	❑	❑	❑	❑
7 - Solutions :	❑	❑	❑	❑	❑
8 - Jeux Crack :	❑	❑	❑	❑	❑
9 - Réponses micro :	❑	❑	❑	❑	❑
10 - En détresse :	❑	❑	❑	❑	❑
11 - Comment ça marche ?	❑	❑	❑	❑	❑
12 - Interviews :	❑	❑	❑	❑	❑
13 - Rétro :	❑	❑	❑	❑	❑
14 - Vidéo Tests :	❑	❑	❑	❑	❑
15 - On line/Internet :	❑	❑	❑	❑	❑
16 - Pixel :	❑	❑	❑	❑	❑
17 - Dossiers thématiques :	❑	❑	❑	❑	❑
18 - Quoi de neuf ? :	❑	❑	❑	❑	❑
19 - Matos :	❑	❑	❑	❑	❑
20 - P.A. :	❑	❑	❑	❑	❑

Un commentaire peut-être ?
....
....
....
....
....



21/ Parmi ces 20 rubriques, quelles sont vos préférées ?
- ❑ En 1er ....
- ❑ En 2ème ....
- ❑ En 3ème ....

22/ Donnez quelques jeux dont vous voudriez la solution :

....
....
....

23/ Etes-vous intéressé, dans JOYSTICK, par l'actualité concernant une autre machine que la vôtre ?

❑ Oui ❑ Non

24/ Si oui, pour quelle machine ?

....
....

25/ Y a-t-il une NOUVELLE rubrique que vous aimeriez voir dans JOYSTICK ?

....
....
....
....

26/ Y a-t-il une rubrique que vous voudriez voir :

❑ Augmenter ❑ Diminuer

Laquelle ? : ....
....
....

27/Quel type d'enquête ou de reportage aimeriez-vous voir traiter dans JOYSTICK ?

....
....
....

28/ Quelle est, selon vous, la principale qualité de JOYSTICK ?

....
....
....

29/ Quel est, selon vous, le principal défaut de JOYSTICK ?

....
....
....

30/ Dans la rubrique «Matos», quel est le type de matériel dont vous voudriez lire le banc d'essai (carte vidéo, scanner, imprimante, etc.) ?

....
....
....

31/ Depuis 3 mois, un CD-Rom est encarté dans JOYSTICK. Comment le trouvez-vous ?

❑ Génial ❑ Très bien ❑ Assez Bien
❑ Pas terrible ❑ Nul

32/ Qu'est-ce qui vous branche le plus dans un CD-Rom ?
- ❑ Les présentations non jouables de jeux
- ❑ Les démos jouables
- ❑ Les jeux shareware
- ❑ Les utilitaires
- ❑ Le complément interactif du magazine

33/ Qu'aimeriez-vous trouver dans le CD-Rom ?

1 : ....
2 : ....
3 : ....

34/ Etes-vous intéressé par l'actualité sur :

Les CD loisirs ❑ Oui ❑ Non
Les CD éducatifs ❑ Oui ❑ Non

35/ Si vous êtes interessé par cette actualité, préférez-vous trouver cette information dans :
- ❑ JOYSTICK magazine
- ❑ Le CD-Rom JOYSTICK

36/ Trouvez-vous que les notes de nos tests sont :

❑ Trop dures ❑ Trop cool
❑ Juste comme il faut

37/ Achetez-vous un autre mag de jeux vidéo ?

❑ Oui ❑ Non

38/ Si oui, lesquels et donnez-leur une note de satisfaction sur 20 :

....
❑ Abonné ❑ Lecteur régulier ❑ Lecteur occasionnel
NOTE : ..../20

....
❑ Abonné ❑ Lecteur régulier ❑ Lecteur occasionnel
NOTE : ..../20

....
❑ Abonné ❑ Lecteur régulier ❑ Lecteur occasionnel
NOTE : ..../20

39/ Quelle note (sur 20) donneriez-vous à JOYSTICK :

NOTE : ..../20

40/ Si vous préférez un autre magazine que JOYSTICK, dites-nous :

Lequel ?..
Pourquoi ?..
....
....
....
....
....

41/ Avez-vous des frères ou sœurs qui utilisent votre ordinateur ?

❑ Non ❑ Oui
Combien ? ....

42/ Jouez-vous avec vos parents aux jeux vidéo ?

❑ Oui ❑ Rarement ❑ Jamais

43/ Depuis combien de temps jouez-vous sur micro ?

❑ Moins d'1an ❑ De 2 à 4 ans
❑ De 1 à 2 ans ❑ Plus de 4 ans

44/ Quelles sont les catégories de jeux qui vous branchent le plus ?

● Un peu ●● Beaucoup
●●● J'adore ●●●● Je déteste

Jeux de rôles
● ❑ ●● ❑ ●●● ❑ ●●●● ❑
Jeux d'aventure
● ❑ ●● ❑ ●●● ❑ ●●●● ❑
Jeux de plates-formes
● ❑ ●● ❑ ●●● ❑ ●●●● ❑
Simulations sportives
● ❑ ●● ❑ ●●● ❑ ●●●● ❑
Simulations économiques
● ❑ ●● ❑ ●●● ❑ ●●●● ❑
Jeux de baston
● ❑ ●● ❑ ●●● ❑ ●●●● ❑
Beat'em up
● ❑ ●● ❑ ●●● ❑ ●●●● ❑
Shoot'em up
● ❑ ●● ❑ ●●● ❑ ●●●● ❑
Réflexion/action
● ❑ ●● ❑ ●●● ❑ ●●●● ❑

45/ Comment vous procurez-vous vos jeux ?

❑ Jeux neufs ❑ Jeux d'occasion
❑ Échanges

46/ Pour vous, l'utilisation de votre micro est :

(Une seule réponse possible)
- ❑ Exclusivement une activité de loisirs
- ❑ Exclusivement une activité éducative
- ❑ Autant l'une que l'autre
- ❑ Principalement une activité de loisirs
- ❑ Principalement une activité éducative

47/ Quel usage faites-vous de votre micro, et à quelle fréquence :

Jeu
❑ Régulièrement ❑ Occasionnellement/Jamais
Traitement de texte
❑ Régulièrement ❑ Occasionnellement/Jamais
Musique
❑ Régulièrement ❑ Occasionnellement/Jamais
Dessin
❑ Régulièrement ❑ Occasionnellement/Jamais
Travail
❑ Régulièrement ❑ Occasionnellement/Jamais
Programmation
❑ Régulièrement ❑ Occasionnellement/Jamais

48/ Combien d'heures en moyenne, jouez-vous par semaine ?

....
....

49/ Quel budget consacrez-vous chaque mois, à l'univers de votre micro (mags, jeux, accessoires, etc.) **?**

❑ Moins de 100 F ❑ 300 à 400 F
❑ 100 à 200 F ❑ 400 à 500 F
❑ 200 à 300 F ❑ 500 à 1 000 F
❑ Plus de 1 000 F

50/ Qui êtes-vous ?

❑ Un homme ❑ Une femme
Votre âge : ....

51/ Quelle est votre situation et celle du chef de famille si ce n'est pas vous ?

❑ Vous		Le chef de famille ❑
❑	Agriculteur	❑
❑	Artisan/commercant	❑
❑	Cadre sup. - Prof libérale	❑
❑	Cadre moyen	❑
❑	Employé	❑
❑	Ouvrier	❑
❑	À la recherche d'un emploi	❑
❑	Retraité	❑
❑	À l'école/étudiant	❑

52/ Etes-vous déjà allé en «RAVE» ?

❑ Oui ❑ Non

53/ Avez-vous une adresse E-MAIL ?

❑ Oui ❑ Non

54/ Vous habitez :
- ❑ En agglomération parisienne
- ❑ Une agglo de + de 100 000 hab.
- ❑ Une agglo de 20 à 100 000 hab.
- ❑ Une agglo de moins de 20 000 hab.
- ❑ En commune rurale

55/ Que faut-il changer ou rajouter dans JOYSTICK, pour avoir le mag de vos rêves ?

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

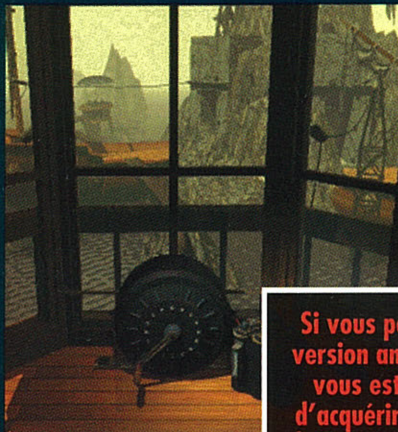
Surtout n'hésitez pas à exprimer vos critiques et suggestions sur une page supplémentaire.

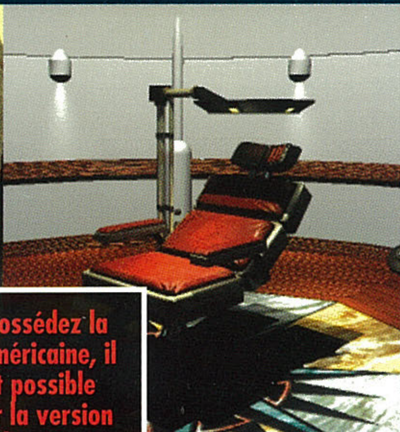
Merci de renvoyer ce questionnaire complété sous enveloppe affranchie à :ENQUETE JOYSTICK, 6 Bd du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex.

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....
....
....
Code Postal : ....
Ville : ....
Pays : ....

Si je suis sélectionné, je souhaiterais recevoir un abonnement gratuit de 3 mois au magazine :

❑ TENNIS ❑ ONZE MONDIAL
❑ VIDÉO 7 ❑ PREMIERE
❑ PICSOU ❑ MICKEY



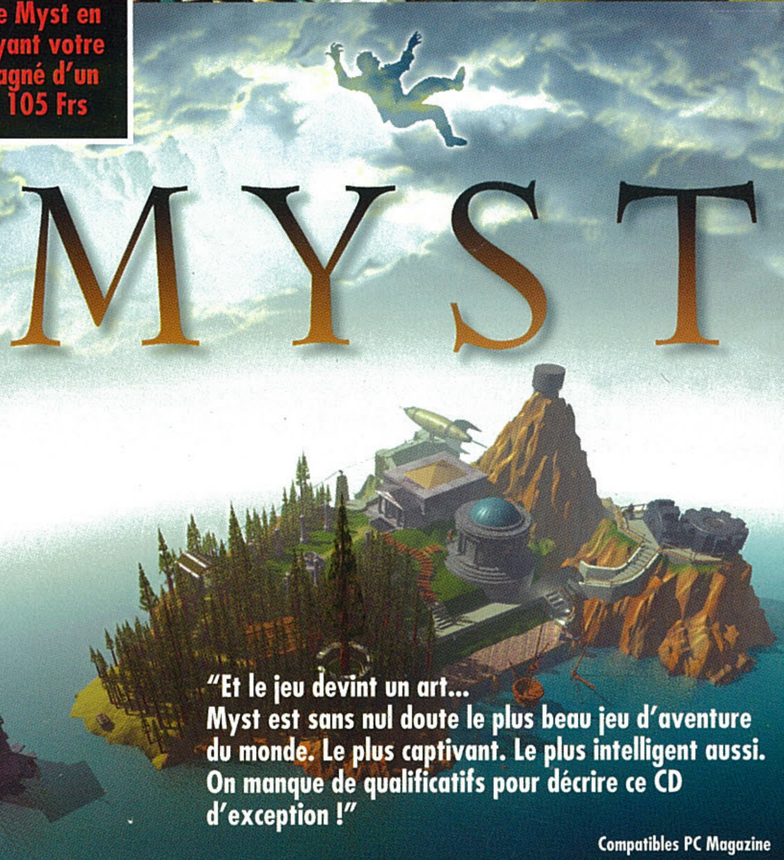




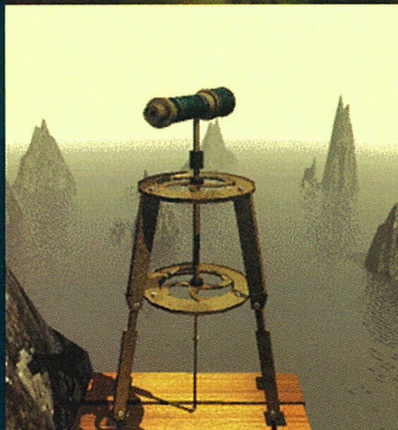


Si vous possédez la version américaine, il vous est possible d'acquérir la version française de Myst en nous renvoyant votre CD accompagné d'un chèque de 105 Frs

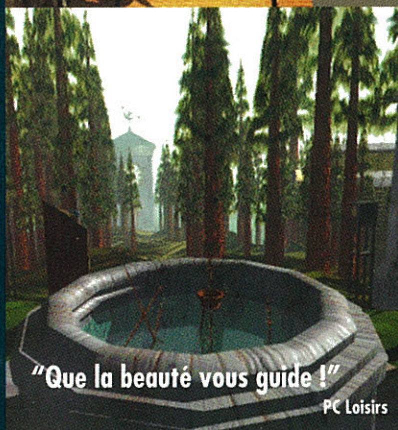


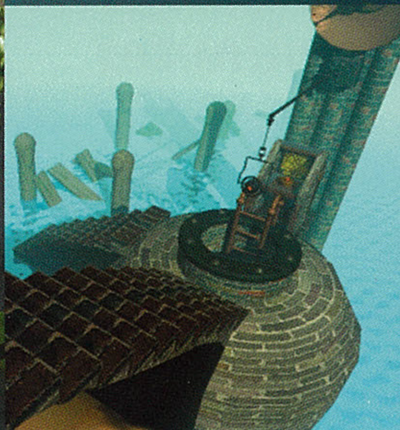


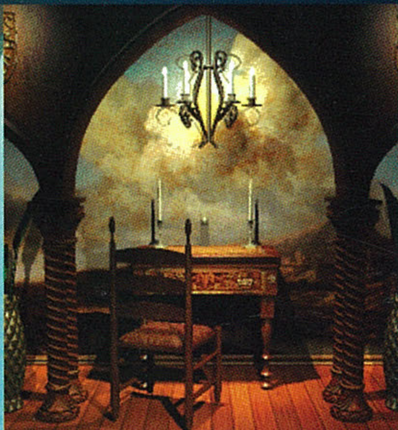




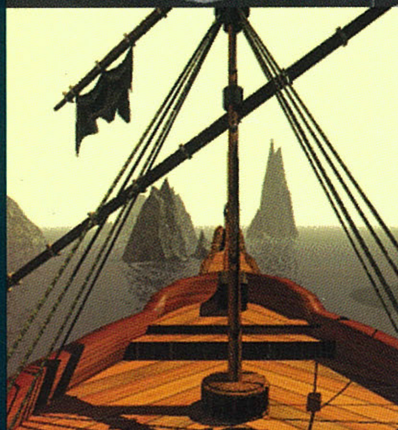








Un grand classique enfin en Version Française Intégrale



Perdez-vous dans le monde de Myst.

Spécialement conçu pour le CD, cette énigme en 4 dimensions repousse les limites de l'aventure interactive.

Seul le CD permet de retrouver un tel niveau dans le détail du graphisme, le réalisme photographique des paysages et la qualité de sons envoûtants. Tous vos sens se réveillent au fur et à mesure que vous découvrez les innombrables secrets de Myst.





Ubi Soft



